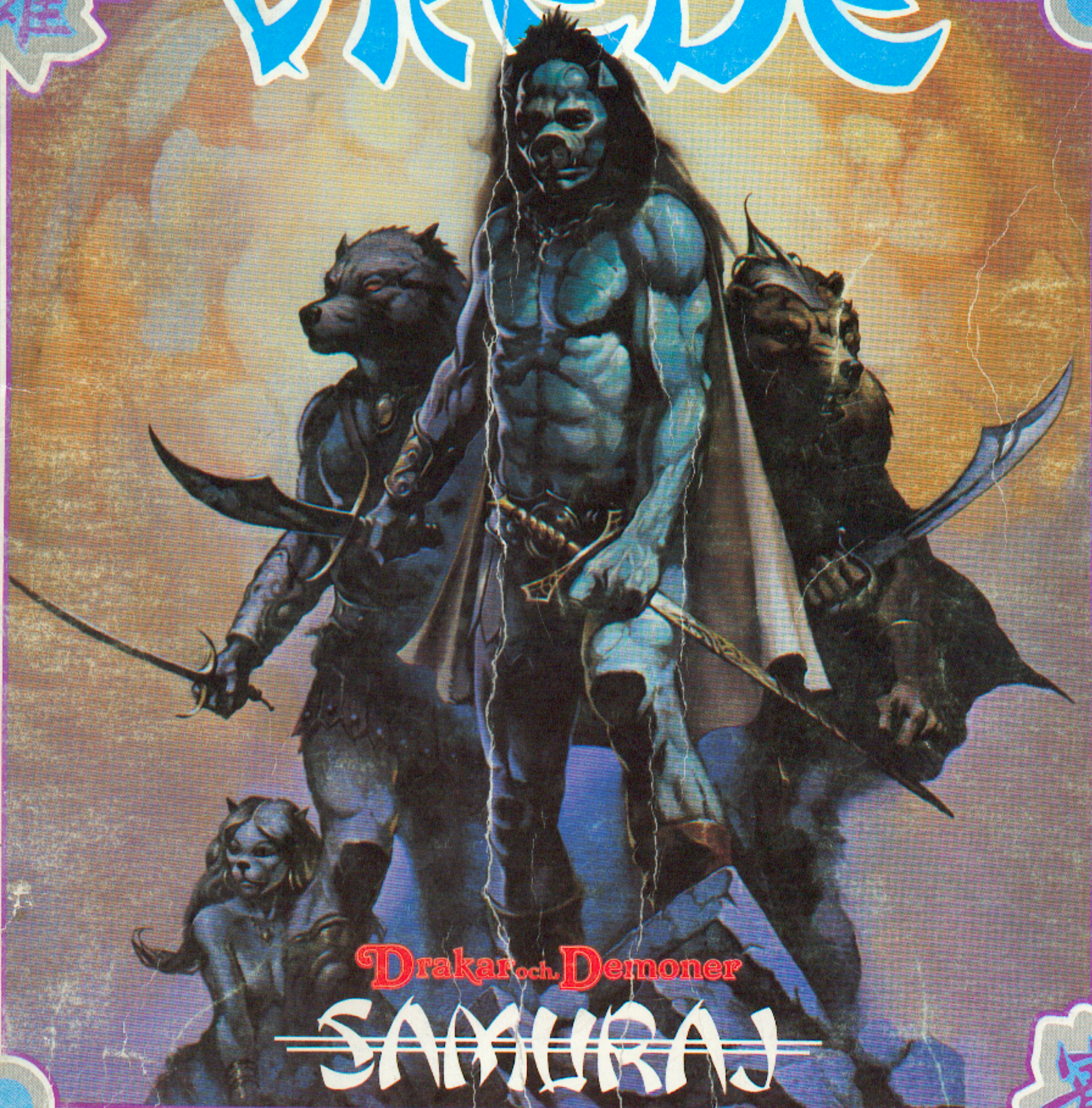
ÄVENTYR

SHOGUNS VREDE



SHOGUNS VREDE

KONSTRUKTION
Anders Blixt

REDIGERING
Olle Sahlin

SPELTEST
Johan Sjöberg
Filip Alexanderson
Svante Rendahl
Kaj Jordisson
David Hansson

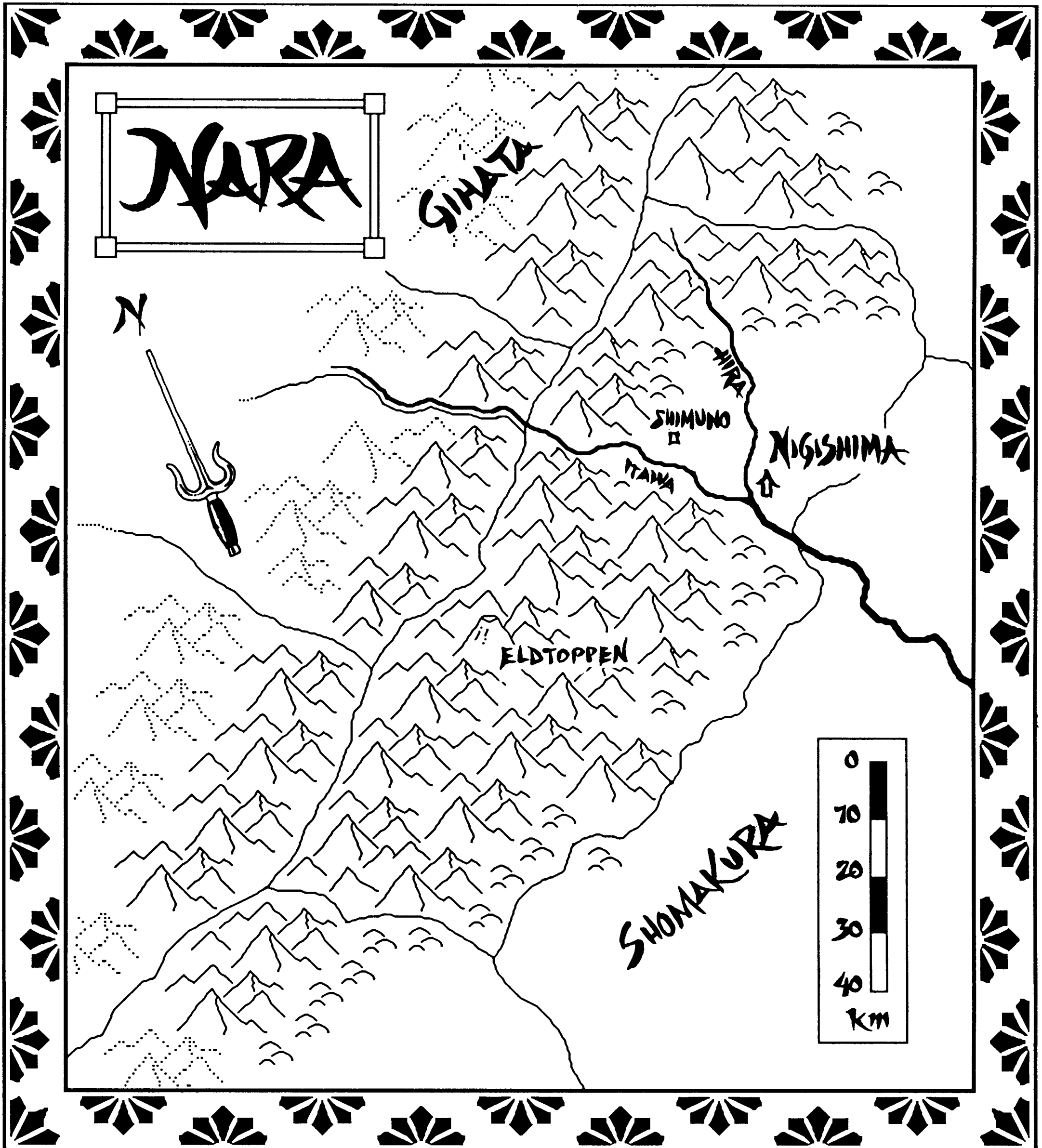
OMSLAG
Ken Kelly

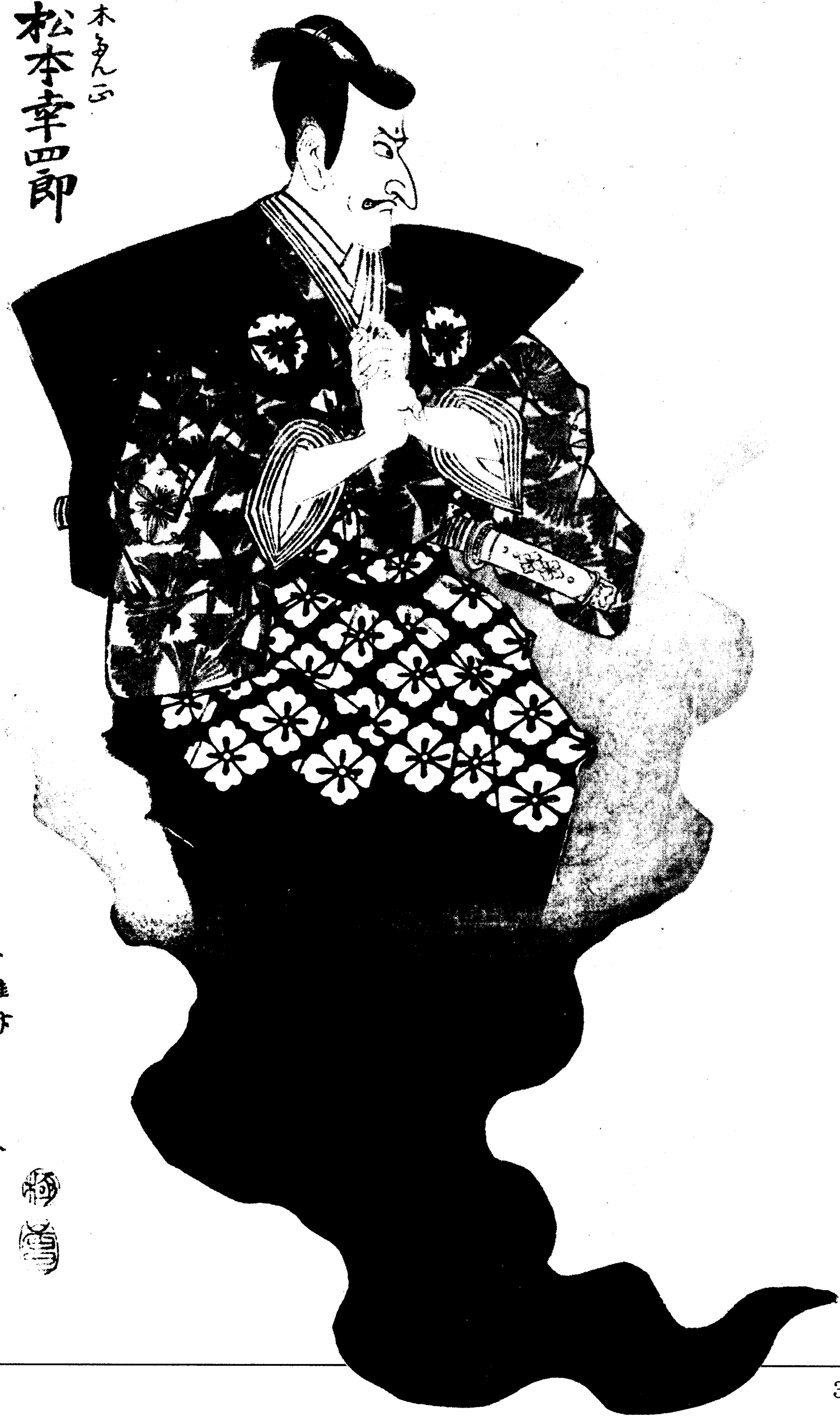
ORIGINAL
Håkan Ackegård
Stefan Thulin

TRYCK
Tryckproduktion,
Västerås.

INLEDNING

Denna modul innehåller många olika saker. Först finner du en beskrivning av provinsen Nara, en relativt välmående liten region i norra Jih-pun. Du får läsa om dess geografi, politik och ledande invånare. Därefter kommer en beskrivning av Naras centrum, staden Nigishima. Slutligen hittar du tre äventyr som utspelar sig i provinsen. Äventyren är av olika slag och ska förhoppningsvis intressera både den stridslystne samurajen och den mer intellektuellt lagde gakushon. I inledningen till äventyrssektionen finns även förslag på äventyr som du själv kan konstruera och som passar in bland de snåriga politiska intrigerna som genomtränger Naras samhällsliv.




仁木だん正
松本幸四郎
一雄斎
國貞画

GEOGRAFI

FUJIMURI-KEDJAN

De mäktiga Fujimuri-bergen sträcker sig genom Bei-kodo från nordöst till sydväst och delar i praktiken denna del av Jih-pun i två. Bergen är höga och oländiga. De högsta topparna är täckta av evig snö. Bergskedjan är delvis vulkanisk till sitt ursprung.

NORR

I norra Nara ruvar Fujimuri på stora rikedomar. Man har gjort stora fynd av både järnmalm och ädelstenar bland bergen och gruvbyar har vuxit upp på de mest osannolika platser. Dessa mineralrikedomar gör Nara till en mer betydelsefull provins än vad man först kan tro. Gruvorna ägs nämligen av shogunen. Järnmalmen omvandlas till vapen och rustningar för shogunens armé och ädelstenarna blir en viktig inkomstkälla. De innefattas i sköna smycken och exporteras till Tsun-kuo.

Av denna anledning är shogunen noga med att se till att Nara förvaltas av en pålitlig daimyo. Shogunen kan inte själv administrera gruvdriften utan detta sköter daimyon som shogunens ombud. En illojal och korrumperad daimyo kan försnilla gruvornas avkastning, antingen för sin egen nytta eller för att stödja shogunens fiender.

SÖDER

Söder om Itawa-floden tar rena vildmarken vid. Här finns bara oländiga berg, här och var med små bördiga dalar insprängda. Provinsens daimyo har ringa kontroll över området, vilket huvudsakligen befolkas av vildsinta bakemono- och shikome-stammar, vilka då och då genomför härjningståg mot människobosättningar för att röva rikedomar och kvinnor. När något sådant händer brukar daimyon samla ihop en styrka som beger sig på vedergällningsräd för att försöka befria de fångna kvinnorna.

Längs Naras västra gräns blir bergen högre och på deras toppar ligger evig snö. Många toppar är vulkankäglor. Alla utom en slumrar i ro sedan hundratals år tillbaka.

Undantaget är Eldtoppen, en mer än tretusen meter hög kägla, från vars topp en ständig rökslinga stiger. Då och då hörs ljudet av eruptioner, men för att vara en aktiv vulkan är Eldtoppen tämligen lugn. Detta beror säkert på dess invånares magiska krafter. På insidan av kratern, strax ovanför lavasjön i dess mitt, ligger en borg, byggd i största hemlighet av oni-fursten Ozunos slavar. Här residerar den onda makt som ligger bakom en hel del av det onda som drabbar Nara. Utan människornas vetskap spinner Ozuno ett nät av dödliga intriger och komplotter. Vid Eldtoppens fot ligger en ensam by, befolkad av människor. De tillhör alla ninjaklanen Shima och är Ozunos tjänare. Deras lojalitet har köpts med mediciner, mat och löften om beskydd mot ett samhälle vars ledare officiellt försöker utrota alla ninjaklaner.

FLODERNA

Itawa-floden rinner upp i Fujimuri och tar sig genom raska språng nedför dess sluttningar. Den har grävt sig en fåra längs Gushislättens södra kant och delar på detta sätt in Nara i en tätbefolkad nordlig del och en bergig och glesbefolkad sydlig.

Itawas flöde varierar mellan djupa, tämligen stilla sektioner och strida forsar. Därför är den inte segelbar, men dess vatten driver kvarnar och andra industrier och därför ligger en mängd små samhällen längs flodens norra strand.

Floden är rik på fisk och en stor del av strandbyarnas befolkningar livnär sig på fiske. Den del av fångsterna som inte konsumeras på platsen torkas och säljs i stor utsträckning till gruvbyarna bland bergen.

Hira ringlar sig stilla i ett hårt reglerat lopp över Gushi-slätten. Dess vatten bevattnar stora landarealer. Varje vår, i samband med snösmältningen, brukar floden svämma över och dränka de intilliggande områdena. Därför är alla byar längs Hira byggda på så högländ terräng som möjligt.




GUSHI-SLÄTTEN

Gushi omfattar ca 810 kvadratkilometer och är mycket bördig. Det regniga klimatet gör förhållandena för odling av ris och vete mycket gynnsamma. Slätten har med åren blivit mycket tätbefolkad och är i stort sett helt uppodlad. Spannmål exporteras härifrån till de kargare grannproviserna.

På slätten vimlar det av bondbyar, vars idoga invånare sliter på fälten. Det finns inget som skiljer denna provins' bönder från resten av Jih-puns; de är anonyma medlemmar av den stora folkskaran, som med sitt arbete lägger grunden till landets ekonomi. Totalt lever här ca 30.000 invånare.

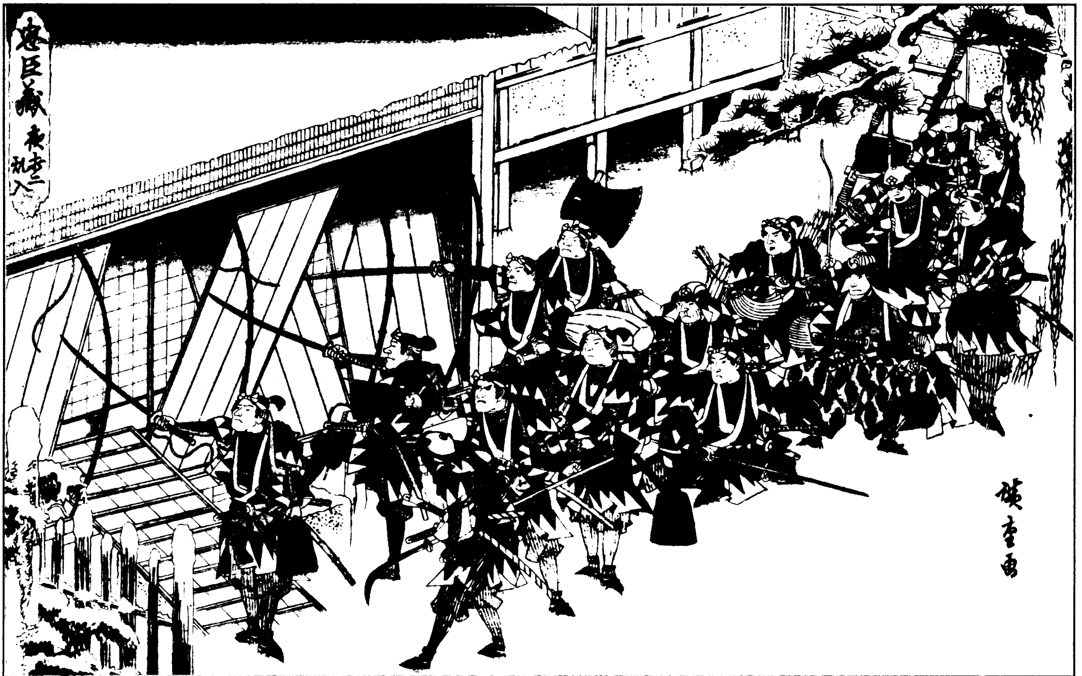
Här och var finner man små borgar eller herresäten, där provinsens samurajer residerar. Alla samurajer tjänar under Sorin Arima, provinsens daimyo. På slätten ligger åtskilliga köpingar i vilka några hundra hantverkare och köpmän lever. Provinsen har bara en riktig stad, Nigishima, som även är daimyons residens. (Se den separata beskrivningen av staden.)

Slättens samhällen förbinds med ett nätverk av grusvägar, vilka i en västerlännings ögon är av mycket usel kvalitet. Det rör sig om vägar som knappast är mer än breda, tillplattade stigar. Här kan inga kärror färdas; de skulle snabbt förstöra vägbanan. Handelskaravanerna använder klövjade djur för transporterna. Vanligt folk använder apostlahästarna, och fint folk färdas på hästryggen eller i bärstol. Men det är inte särskilt anmärkningsvärt att möta en samuraj som, tillsammans med sitt följe, reser till fots. I Jih-pun är hästar inte lika vanliga som i Västerlandet.

I området invid bergens fötter är befolkningen glesare och det är längre mellan byarna. Här finns också större skogsområden, tillhåll för allehanda vilda djur. Bland dessa finns hjort, varg, räv och allehanda smådjur. Vargen är hatad av bönderna, eftersom den river boskap. Daimyon har givit bönderna i de områdena rätt att beväpna sig med spjut och klubbor för att kunna värna sina djur mot varg. Dessa är de enda bönder i provinsen som är beväpnade; för de som lever ute på själva slätten råder ett strikt förbud att äga vapen och träna sig i vapenbruk. Denna regel är instiftad för att förhindra bondeuppror.

Invid bergen finner man också en fåtalig jägarbefolkning, vars viktigaste byte är hjort. Kött äts sällan av jih-wen, men just hjort efterfrågas av adelsmännen. Dessa jägare har rätt att använda pilbåge och spjut å yrkets vägnar.

POLITIK



MAKTGRUPPER

KLANEN ARIMA

Arima-klanen är uppkomlingar. De var ursprungligen en liten, fattig klan, men genom skickligt politiskt spel av Aki Arima, farfar till den nuvarande daimyon, lyckades han stiga i rang och uppnådde slutligen värdigheten av daimyo för cirka fyrtio år sedan. Äldre klaner med noblare anor ser ner på klanen Arima och anser dem som hala politiker med alltför liten känsla för samurajernas ära och heder.

Klanen Arimas nuvarande ledare, Sorin Arima, är inte nöjd med de ägor som klanen har utan strävar efter att bli utnämnd till daimyo över en rikare provins med högre status. Klanen är mycket lojal mot shogunen, eftersom det är med shogunernas hjälp som den har lyckats uppnå sin position. Det är av denna anledning som shogunen anser att det är mycket lämpligt att klanen Arima administrerar den lilla men betydelsefulla provinsen Nara.

KLANEN NASU

Tadaki Nasu, klanens ledare, är daimyo i den angränsande Gihata-provinsen. Denna klan har uråldriga anor och anser sig vara mycket ädel. Men tyvärr har de senste generationernas ledare spelat ett mindre skickligt politiskt spel. De har på olika sätt ådragit sig shogunens missnöje. Några har begått seppukku, medan andra har svalt förtreten och godtagit att klanens domäner numera inskränker sig till den relativt fattiga Gihata-provinsen. Men de politiska ambitionerna finns kvar. Man är motståndare till den nuvarand shogun-ätten men konspirerar samtidigt för att återupprätta sin forna heder. Detta politiska dubbelspel är riskabelt men kan ge mycket god utdelning. Antingen kan den nuvarande shogunen belöna klanen eller så kan den deltaga i ett uppror mot shogunen, beroende på vad som passar bäst. Jih-pun befinner sig i en orolig tid och shogunens välde över landet är svagt och kan hotas av mäktiga klaners uppror.

På grund av dessa skäl motarbetar Nasu

klanen Arima i Nara. För det första är Arima kända som mycket lojala anhängare till shogunen och det gör dem till naturliga fiender. För det andra eftertraktar Nasu herraväldet över Nara. Detta skulle innebära att klanen blev rikare och mäktigare. För det tredje finns en rent personlig motsättning mellan de två klanernas ledare. Tadaki Nasu anser att han en gång för många år sedan förolämpades av Sorin Arima, och att detta spörsmål ännu inte är avklarat.

Detta har utnyttjats av Ozuno, som har sänt en av sina tjänare till Tadaki Nasu. Genom att locka med rikedomar och makt har Ozuno fått Tadaki Nasu som medsammansvuren. Klanen Nasu har utlovats att få en del av gruvornas rikedomar när väl Ozuno har tagit makten. I gengäld hjälper klanen Nasu i hemlighet Ozuno. Man samlar och tränar en armé av ronin och ashigaru, som ska, när Ozuno genomför sitt slutliga schackdrag mot Naras daimyo, marschera genom bergen på föga kända stigar till Nara och där bli Dubbelgångarens (se nedan) lydiga redskap för att undertrycka eventuella oroligheter. Klanen Nasu är givetvis inte insatta i onins exakta planer och Dubbelgångarens existens är en väl förborgad hemlighet som de inte har en aning om.

KLANEN NORA

Nora är en liten klan som står i Arimas tjänst. De har fattiga egendomar bland bergen i norr och lever ett knapert liv. Många inom klanen är missnöjda med daimyons styre och vill se en förändring som bland annat inkluderar en förbättring av Noraklanens villkor. Man vill ha rikare land och större politiskt inflytande. Klanen Nasu har därför sänt ut trevare om samarbete till Nora och antytt att man kan förbättra sin position genom att stödja Arimas fiender. Hos Nora har detta mottagits på olika sätt. Klanäldsten håller strikt på samurajerna hederskodex och kan inte tänka sig att kompromissa med sin heder. Yngre, mer ärelystna samurajer har däremot lockats av tankarna på ärorik strid och en rikare framtid. Klanen är sålunda splittrad i frågan och meningsmotsättningarna har under det senste året blivit allt allvarligare.

FAMILJEN SUHARA

Familjen Suhara äger sedan generationer tillbaka en bördig liten jordegendom. Ekei, familjens överhuvud, håller styvt på att de är samurajer, trots att samurajer från både Arima- och Nora-klanerna ser ner på dem. Ekei är mycket ärelysten och målmedveten och hans dröm är att familjen en dag ska upphöjas till riktig samurajvärdighet och att de ska bli helt jämställda med Nora-klanen. Detta har lett till att förhållandet mellan familjen Suhara och klanen Nora är milt sagt ansträngt. Ekei Suhara och Renshi Nora lär bara tala med varandra om det är absolut nödvändigt. Flera gånger har det kommit till blodsutgjutelse mellan ynglingar ur de två grupperna och endast daimyons personliga ingripanden har förhindrat att en blodsfejd har utbrutit. Daimyon vill nämligen ha goda relationer med Suhara och ser dem som ett utmärkt redskap när han ska hålla Nora på plats. Han kan ju upphöja familjen Suhara i rang och göra dem till Noras jämlikar, något som omedelbart skulle försvaga Noras politiska inflytande.

KLOSTRET I YODI

En grupp anhängare till Fridens Väg har byggt ett kloster bland bergen där de söker efter inre frid och vägen till Nirvana. Men de står inte utanför den värdsliga politiken för den sakens skull. Klostret är nämligen beroende av daimyons välvilja för att munkarna ska få mat för dagen. I gengäld hämtar daimyon sina andliga rådgivare ur de ledande munkarnas krets och samurajernas barn får andlig undervisning av munkarna.

HANTVERKETS TEMPEL I NIGISHIMA

Denna jingu är centrum för De Många Gudarnas religion i Nara och är helgat till fruktbarhetens kami. Hit kommer bönder och folk ur andra samhällsklasser för offer och bön. Templet är stort nog för att ha en dai-guji som sköter om det och undervisar i legender och myter.

OZUNO

Onin utövar sin makt bakom kulisserna och det är svårt att veta exakt vilket inflytande

han har. Det ligger i hans intresse att daimyons välde fungerar något sånär väl, det är ju det hans Dubbelgångare en dag ska ta över. Men det är inte bra om daimyon blir alltför mäktig, då kommer svängrummet för Ozunos intriger att minska. Ett av Ozunos mål är att skaffa sig allierade som kan vara till nytta när han väl har lyckats ta makten. Ett annat är att skaffa sig pengar så att han kan finansiera sina planer. Dessa två mål kan ibland komma i konflikt med varandra, t ex när det gäller inställningen till klanen Kasai.

KLANEN KASAI

Yakuza-klanen är mycket pragmatisk. Organisationen försöker tjäna pengar inom de traditionella verksamheterna, som spel och prostitution, och samtidigt hålla sig väl med stadsvakten och Sorin Arima. Oiwa Kasai ogillar politisk oro, då den skadar affärerna, och har lärt sig hur man får verksamheten att fungera under Sorin Arimas styre. Därför skulle yakuza-klanen ogilla Ozunos planer om de vore medvetna om dem. Här har daimyon en tänkbar men samtidigt rätt osannolik allierad.

HISTORIA

Årtalen räknas som "före nu". "Nu" kan vara när som helst under shogunatets existens. Äventyren förutsätter att shogunen inte har total kontroll över landet, utan att det finns oppositionella grupper som konspirerar för att störta honom.

42 FN

Aki Arima blir daimyo över Nara.

26 FN

Fuhito Arima blir daimyo över Nara.

10 FN

Sorin Arima blir daimyo över Nara.

9 FN

Ozuno upprättar sin bas i Eldtoppen och köper ninjaklanen Shimas lojalitet.

7 FN

Tadaki Nasu blir daimyo i Gihata.

5 FN

Guldringen bildas när Sorin Arima reorganiserar gruvornas förvaltning.

3 FN

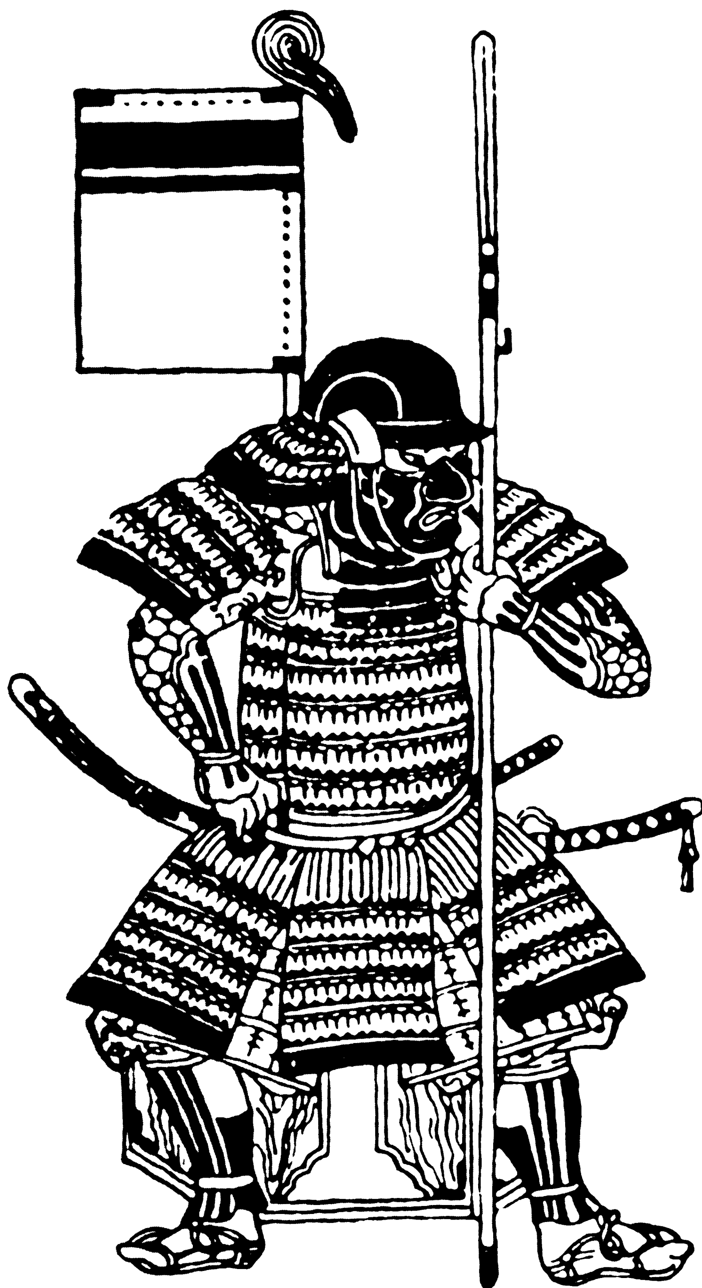
Dubbelgångaren skapas, och Ozuno beslutar hur han ska gå tillväga för att ta kontrollen över Nara. Onin tar de första kontakterna med klanen Nasu i Gihata. Akino kommer till Nigishima och tar ledningen över de flesta av Ozunos verksamheter i staden.

2 FN

Sanzoko blir Sorin Arimas konkubin. Ozunos agenter börjar infiltrera ädelstensgruvorna. Ninjor börjar infiltrera templet i Yodi och andra av Fridens Vägs institutioner i Nara.

1 FN

Klanen Kasai börjar sakta ta kontrollen över vissa "verksamheter" i gruvbyarna.



PERSONER OCH VARELSER

I enlighet med den kutym rörande japanska namn som finns i Västerlandet anges alltid personnamnet före familjenamnet. Spelledare som använder de exakta japanska namnsederna måste ta hänsyn till detta.

DAIMYONS OMGIVNING

SORIN ARIMA, DAIMYO

EGENSKAPER

STY 12	*SNA 10*	*KP 11*
STO 10	*INT 10*	*SB —*
FYS 12	*PSY 8*	
SMI 11	*KAR 9*	

***Färdigheter**: Administration 85%, Geografi 75%, Go 70%, Heraldik 70%, Läsa / skriva kanji D, Läsa / skriva katakana E, Retorik 55%, Räkning E, Kenjutsu 70%, Tala jih-wen E, Falkenteri 50%, Kalligrafi 50%.*

BESKRIVNING

Sorin Arima är definitivt inte en bra daimyo. Han lider av dåligt självförtroende och kompenserar för detta genom ett överdrivet aggressivt beteende. Provinsens invånare fruktar hans vrede; den brukar kombineras med brutalitet.

Sorin är fruktansvärt förälskad i sin konkubin Sanzoko och hon kan för det mesta linda honom kring lillfingret. Daimyon är änkling sedan några år tillbaka och har tre barn i åldern 4-10 år.

SANZOKO, DAIMYONS KOKUBIN

EGENSKAPER

STY 10	*SNA 15*	*KP 10*
STO 8	*INT 14*	*SB —*
FYS 12	*PSY 14*	
SMI 16	*KAR 17*	

***Färdigheter**: Läsa / skriva katakana D, Fumpo 85%, Tantojutsu 85%, Bluff 95%, Övertala 85%, Dans 85%, Musik 95%, Poesi 75%, Hensu-jutsu 95%, Ninjutsu 80%.*

BESKRIVNING

Sanzoko är Sorin Arimas konkubin sedan två år tillbaka. Hon kom till Nigishima som kringvandrande gycklare och sångerska, framträdde inför daimyon och lyckades genom sin stora skönhet och sitt behagliga sätt snärja hans hjärta. Snabbt flyttade hon in i hos honom och blev hans officiella älskarinna.

I själva verket är Sanzoko en ninja och hennes uppdrag är att infiltrera Sorin Arimas hushåll och spionera på honom. I görligaste mån ska hon dessutom påverka hans handlingar. Hon kommer från den klan som står i Ozunos tjänst. Med andra kringvandrande "gycklares" hjälp kan Sanzoko vidarebefordra den information hon samlar in till sin uppdragsgivare. Hennes viktigaste kontaktman är ninjan Hideyama, med vars hjälp hon vidarebefordrar information till Akino.

IENOBU, ANDLIG RÅDGIVARE

EGENSKAPER

STY 10	*SNA 15*	*KP 10*
STO 8	*INT 14*	*SB —*
FYS 12	*PSY 17*	
SMI 12	*KAR 12*	

***Färdigheter**: Tala jih-wen E, Tala tsun-wen D, Läsa / skriva alla sätt E, Go 100%, Meditation 100%, Jojutsu 50%, Finna dolda ting 75%, Lyssna 85%, Upptäcka fara 90%, Musik 75%, Kalligrafi 70%, Poesi 80%, Te-ceremoni 90%.*

BESKRIVNING

Ienobu är munk ur Fridens Väg. Han kallades för flera år sedan från sitt tempel för att ge råd åt daimyon i några viktiga angelägenheter. Sorin Arima kom att uppskatta den fåordige och pålitlige munken och bad honom stanna i residenset. Han fick posten som

andlig rådgivare, men är mer. Han är daimyons ende verkligt förtrogne, den person med vilken Sorin Arima kan diskutera bokstavligen allt. (Därmed inte sagt att daimyon följer munkens råd; allt för många gånger ignoreras goda förslag eftersom daimyon normalt föredrar att handla efter eget huvud.) Sålunda vet Ienobu mycket, men säger lite. Han har alltid daimyons och provinsens väl för sina ögon och är genomhederlig.

Ienobu bärjar nu närma sig de fyrtio och de första grå håren har visat sig i hans svarta kalufs. Han är en avmätt herre med ett mycket artigt och belevat maner. Han behandlar alla människor med största respekt, oavsett vilken samhällsklass personen härstammar ifrån. Ienobu är inte särskilt förtjust i Sanzoko, då han anser att kvinnan har förvridit huvudet på daimyon genom att spela på hans köttsliga begär. Han misstänker ännu inte sanningen om Sanzoko, men om han får reda på att konkubien är inblandad i skumma affärer kommer han att försöka gå till botten med saken.



LEDANDE PERSONER

TADAKI NASU, DAIMYO ÖVER GIHATA

EGENSKAPER

STY 12	*SNA 12*	*KP 13*
STO 14	*INT 12*	*SB —*
FYS 12	*PSY 11*	
SMI 13	*KAR 9*	

***Färdigheter**: Administration 75%, Geografi 55%, Go 90%, Heraldik 50%, Läsa / skriva kanji E, Läsa / skriva katakana E, Retorik 55%, Räkning E, Kenjutsu 70%, Kyu-jutsu 75%, Tala jih-wen E, Kalligrafi 60%.*

BESKRIVNING

Tadaki Nasu är en man som håller på äran in i det sista. Han är extremt mån om sitt rykte och vill i alla lägen framstå som den perfekte samurajen, vilket gör honom ganska kitslig. Den person som han tror har förorättat honom på ett eller annat sätt kommer förr eller senare att drabbas av hans hämnd.

Tadaki är en tämligen god, men hård daimyo. Han styr sin provins med järnhand och tolerar ingen uppstudsighet från vem det vara må.

RENSHI NORA, KLANÄLDSTE I NORA-KLANEN

EGENSKAPER

STY 14	*SNA 14*	*KP 10*
STO 10	*INT 12*	*SB —*
FYS 10	*PSY 12*	
SMI 16	*KAR 10*	

***Färdigheter**: Administration 85%, Geografi 45%, Go 80%, Heraldik 70%, Läsa / skriva kanji E, Läsa / skriva katakana E, Retorik 75%, Räkning D, Kenjutsu 80%, Kyu-jutsu 75%, Tala jih-wen E, Falkenteri 50%.*

BESKRIVNING

Renshi Nora är en god samuraj. Han har svurit trohet till Sorin Arima och håller hårt på vad detta kräver. Han styr klanen med järnhand och är hård mot dem som talar om att vända sig mot daimyon och skapa en ny framtid för Nora-klanen.

EKEI SUHARA, JIZAMURAJ

EGENSKAPER

STY 16	*SNA 13*	*KP 13*
STO 12	*INT 12*	*SB —*
FYS 14	*PSY 12*	
SMI 14	*KAR 14*	

***Färdigheter**: Administration 75%, Geografi 45%, Go 100%, Heraldik 50%, Läsa / skriva kanji D, Läsa / skriva katakana E,*

Retorik 55%, Räkning E, Kenjutsu 80%, Kyu-jutsu 75%, Tala jih-wen E, Kalligrafi 50%.

BESKRIVNING

Ekei Suhara är en gladlynt människa, gästfri, spontan och givmild. Många anser att han är ett föredöme för samurajer, medan andra tycker att han tar lite väl lätt på de allvarligare sidorna av samurajlivet. I vilket fall som helst är det ingen som ifrågasätter hans heder och hans integritet. Ekei Suhara har därför kommit att bli en av daimyon uppskattad undersåte.

ZESHIN, DAI-GUJI

EGENSKAPER

STY 8	*SNA 14*	*KP 7*
STO 6	*INT 16*	*SB —*
FYS 8	*PSY 18*	
SMI 10	*KAR 14*	

Färdigheter: *Administration 75%, Go 100%, Läsa / skriva kanji E, Läsa / skriva hiragana E, Retorik 100%, Övertala 80%, Räkning E, Kenjutsu 80%, Kyu-jutsu 75%, Tala jih-wen E, Kalligrafi 80%, Poesi 80%, Te-ceremoni 85%.*

BESKRIVNING

Zeshin vördas mycket av hantverkarna och har med tiden blivit något av deras talesman gentemot samurajerna. Han är en klok och eftertänksam person som anser att det är av största vikt att upprätthålla fred i provinsen. Sorin Arima behandlar honom med den respekt prästämbetet medför och Zeshin officierar vid olika officiella ceremonier inom provinsen. Om daimyon bara vore en visare man, skulle han lyssna mer på vad Zeshin hade att säga för att, med hans råd och information om stämningarna bland bönderna, kunna styra provisen på ett bättre sätt.

Prästen är gammal och gråhårig. Han sägs vara närmare sjuttio, men bara han själv vet exakt hur gammal han är. Eftersom folk sällan blir så här gamla i Jih-pun, vördas han med den respekt som i jih-monos kultur tillkommer de gamla och visa. För en överväldigande majoritet av provinsens invånare är han en person som har funnits i hela deras liv och utfört de ritualer dyrkandet av de Många Gudarna kräver.



PROBLEMLÖSARNA

Detta avsnitt innehåller fyra rollpersoner som kan vara lämpliga för spelarna. Om spelarna redan har rollpersoner kan man strunta i avsnittet.

Som synes är det inga nybörjare, utan personer som har samlat på sig en del erfarenhet i Sorin Arimas tjänst. Färdigheter där rollpersonerna enbart har BC är inte utskrivna.

YOSAI NAMBU, SAMURAJ

EGENSKAPER

STY 18	*SNA 14*	*KP*	*17*
STO 17	*INT 10*	*SB*	*1T4*
FYS 16	*PSY 11*		
SMI 16	*KAR 10*		

Färdigheter: *Kenjutsu 16, Kyujutsu 16, Tantojutsu 16, Tala Jih-wen 12, Läsa / skriva kanji 12, Läsa / skriva katakana 12, Go 10, Heraldik 10, Hoppa 12, Klättra 12, Smyga 12, Finna dolda ting 14, Lyssna 14, Upptäcka fara 10, Falkenteri 14, Poesi 13.*

GENNAI MENOKOJI, CIVIL SAMURAJ

EGENSKAPER

STY 12	*SNA 12*	*KP*	*13*
STO 12	*INT 14*	*SB*	*—*
FYS 14	*PSY 14*		
SMI 10	*KAR 12*		

Färdigheter: *Kenjutsu 12, Tala Jih-wen 17, Läsa / skriva kanji 17, Läsa / skriva katakana 17, Läsa / skriva hiragana 17, Administration 15, Geografi 15, Go 12, Heraldik 12, Historia 15, Läkekonst 10, Räkning 12, Hoppa 10, Klättra 10, Smyga 10, Finna dolda ting 10, Lyssna 10, Upptäcka fara 8, Posei 14, Te-ceremoni 13.*

ISHI, SHUGENJA

EGENSKAPER

STY 10	*SNA 15*	*KP*	*10*
STO 10	*INT 17*	*SB*	*—*
FYS 10	*PSY 18*		
SMI 11	*KAR 10*		

Färdigheter: *Tantojutsu 8, Tala jih-wen 17, Tala tsun-wen 12, Läsa / skriva kanji 17, Läsa / skriva katakana 17, Läsa / skriva hiragana 17, Läsa / skriva tsun-wen 12, Räkning 12, Meditation 12, Elementarmagi 10, Kalligrafi 14, Poesi 9.*
Besvärjelser: *ANTIMAGI 15, ELD 15, LJUS 15, MÖRKER 15, SKINGRA 12, VARSEBLIVNING 12, ENERGISTRÅLE 12, FRAMMANA / UPPLÖSA TSUCHIMONO 12.*

OTONDO, SOHEI

EGENSKAPER

STY 12	*SNA 16*	*KP*	*12*
STO 10	*INT 11*	*SB*	*—*
FYS 14	*PSY 14*		
SMI 18	*KAR 10*		

Färdigheter: *Jojutsu 15, Tala jih-wen 12, Läsa / skriva kanji 12, Läsa / skriva katakana 12, Läsa / skriva hiragana 12, Astrologi 8, Botanik (allmän) 10, Läkekonst 12, Meditation 18, Retorik 15, Övertala 10, Hoppa 10, Klättra 10, Smyga 10, Finna dolda ting 12, Lyssna 12, Upptäcka fara 10, Kalligrafi 14, Poesi 9.*

OZUNO MED FÖLJESLAGARE

Oni är inte som människor, även om de är levande varelser. Varifrån de kommer vet ingen, bara att de är vad människor skulle betrakta som grymma och hänsynslösa. En oni bryr sig inte om vad som är rätt eller fel, han är bara ute efter att tjäna sina eller sin herres intressen.

Det finns många andra saker som skiljer oni från människor. De är odödliga, i det att de kan leva hur länge som helst utan att åldras eller på annat sätt försvagas, men de kan dräpas genom magi, fysiskt våld och liknande. En oni har ingen själ och reinkarneras därför inte på något sätt. En oni behöver inte sova, äta eller dricka. Den kan arbeta lika effektivt dygnet runt, oavsett omständigheterna. Onin har värmesyn och kan därför se tämligen väl i mörker.

OZUNO

EGENSKAPER

STY 40	*SNA 40*	*KP*	*~~27~~ 8*
STO 14	*INT 20*	*SB*	*1T10*
FYS 40	*PSY 60*		
SMI 20	*KAR 20*		

Förflyttning: *L12*
Naturligt skydd: *0*
Färdigheter: *Administration 100%, Geografi 75%, Go 120%, Historia 75%, Läsa / skriva kanji E, Läsa / skriva katakana E, Retorik 120%, Räkning E, Värdesätta*

(allmän) 55%, Fumpo 100%, Bluff 120%, Förhöra 120%, Köpslå 120%, Tala jih-wen E, Övertala 120%, Finna dolda ting 100%, Lyssna 100%, Upptäcka fara 100%, Poesi 120%, Elementarmagi 20 / 120%.
Besvärjelser: *ANTIMAGI 120%, LJUS 120%, MÖRKER 120%, VARSEBLIVNING 120%, ENERGISTRÅLE 120%, VÄGG 120%.*

BESKRIVNING

Ozuno är en furste bland oni. Han är en utpräglad ledarperson som inte underkastar sig någon annans vilja. Han har slagit sig ner i en borg, byggd vid en aktiv vulkan i södra Nara. Där lever han omgiven av sina trogna tjänare, oni av olika slag. Ozuno trivs i Jih-pun och har långsiktiga planer på att skapa sig ett välde bland Bei-kodos berg. För honom är shoguner och kejsare blott tillfälliga störningsmoment. Genom att agera försiktigt och med stor list tänker han låta sina tjänare infiltrera människornas samhällen och gradvis ta kontrollen över deras politiska system inifrån. Nara är bara första steget i en lång process.

Ozuno är skoningslös, effektiv och politiker ut i fingerspetsarna. Detta ger honom ett klart övertag gentemot Jih-puns härskarklass, vilken är bunden av bushidos ideal. Ozunos svaghet är bristen på användbara tjänare. Han måste agera genom sina fåtaliga ombud och om de dräps eller går förlorade på annat sätt, kommer hans förmåga att genomföra sina ambitiösa planer att reduceras avsevärt. Ozuno är medveten om detta och agerar därför mycket försiktigt. Han har allt att förlora på överilade handlingar. Om hans existens skulle bli känd kan han räkna med att Jih-puns alla hjältar beredvilligt skulle offra sig i kampen mot honom.

Ozuno uppträder alltid i en människas gestalt. Till skillnad från sina svagare tjänare kostar detta honom inga PSY-poäng. Hans naturliga gestalt är en orm med armar och varghuvud, men det var årtionden sedan han senast sågs i den skepnaden. Han utger sig för att vara en mycket mäktig magiker, som har byggt sig en boning bland bergen för att få vara i fred från världens alla bekymmer.

AKINO

EGENSKAPER

STY 28	*SNA 23*	*KP 23*
STO 16	*INT 15*	*SB 1T6*
FYS 30	*PSY 25*	
SMI 20	*KAR 16*	

Förflyttning: *L12*
Naturligt skydd: *0*
Färdigheter: *Läsa / skriva kanji D, Läsa / skriva katakana D, Läsa / skriva hiragana D, Räkning D, Jojutsu 150%, (Kloattack 180%), Bluff 120%, Förhöra 120%, Köpslå 120%, Muta 120%, Tala jih-wen E, Övertala 120%, Akrobatik 19 / E / 115%, Förfalskning 100%, Undre världen 100%, Finna dolda ting 100%, Lyssna 100%, Upptäcka fara 100%, Hensu-jutsu 120%, Giftkunskap 120%, Karumi-jutsu 20 / E / 140%, Ninjutsu 120%, Utbrytarkonst 120%, Elementarmagi 15 / 90%.*
Besvärjelser: *ENERGISTRÅLE 120%, ÖPPNA 120%, FRAMMANA / UPPLÖSA VIGG 120%.*
Övrigt: *När Akino är i sin naturliga form vållar hans kloattacker 1T8 i skada.*

BESKRIVNING

Akino är en oni som har antagit mänsklig gestalt. Detta är mycket ansträngande för honom och han förbrukar permanent ett poäng PSY per månad på att upprätthålla sin förklädnad. Det enda sätt på vilket Akino kan kompensera för detta är genom att döda en människa och suga upp livsenergi från offret. Han får permanent en poäng PSY per dråp. Akino brukar döda fattiga och nedgångna sluminvånare, personer som inte saknas av någon, och maskerar dådet som fyllebråk eller liknande.

Akinos naturliga gestalt är vagt människolik, men mycket otäck. Han kropp är täckt av ett fjälligt skinn som ständig växlar färg över regnbågens hela spektrum. Hans ansikte är monstruöst reptilliknande och hans händer och fötter är försedda med vidriga, svarta klor.

Akino lever sedan tre år i Nigishima och utger sig för att vara munk ur Fridens Väg. Ingen vet varifrån han kommer, och efter-

som han är munk är det ingen som fäster någon större vikt vid det. Han lever bland stadens fattiga där han brukar predika Fridens Vägs budskap och undervisar en smula i Läsa/skriva katakana. Många hantverkarbarn har gått i lära hos honom under årens lopp.

Akino är en lojal tjänare till Ozuno och tillvaratar på ett självuppoffrande sätt alla dennes intressen i Nigishima. Han samordnar verksamheten för de av Ozunos agenter som vistas i staden och ser till att Ozuno får den information som behövs. Som munk kan han leva utan att väcka någon större uppmärksamhet och är idealisk för sin roll.

KISE, LIVVAKT

EGENSKAPER

STY	*36*	*SNA*	*23*	*KP*	*20*
STO	*10*	*INT*	*12*	*SB*	*1T6*
FYS	*30*	*PSY*	*16*		
SMI	*30*	*KAR*	*8*		

Förflyttning: *L14*
Naturligt skydd: *8 poäng stål*
Färdigheter: *Finna dolda ting 120%, Lyssna 120%, Upptäcka fara 120%, Kise-jutsu (stridskonst) 150%.*

BESKRIVNING

Kise är Ozunos personlige livvakt och vistas alltid vid sin herres sida. Han ser ut som en människa till formen, men huden visar hans sanna natur; han är en varelse av levande stål, idealiskt konstruerad för sin uppgift. Kise är en stridsmaskin och dessutom fruktansvärt observant; föga undgår hans vakande blick. Livvakten är stum, men förstår talade kommandon. Han kan kommunicera med Ozuno genom en form av begränsad telepati som fungerar om de har ögonkontakt.

KISE-JUTSU

Detta är en stridskonst som är unik för onin Kise. Den består av krosslag (skada 1T8+SB på grund av stålkroppen), normal spark (skada 1T8+SB på grund av stålkroppen), obeväpnad parering, fint, högt kast, uppresning, initiativbonus och vidvinkelsyn.

DUBBELGÅNGAREN

EGENSKAPER

STY	*15*	*SNA*	*17*	*KP*	~~*20*~~ 62
STO	*10*	*INT*	*14*	*SB*	—
FYS	*30*	*PSY*	*18*		
SMI	*16*	*KAR*	*10*		

Förflyttning: *L10*
Naturligt skydd: *0*
Färdigheter: *Administration 75%, Geografi 55%, Go 100%, Heraldik 50%, Läsa / skriva kanji D, Läsa / skriva katakana E, Retorik 85%, Räkning E, Kenjutsu 100%, Tala jih-wen E, Kalligrafi 30%.*

BESKRIVNING

Dubbelgångaren är en oni som av Ozuno har utrustats med exakt samma fysiska skepnad som Sorin Arima. Han är så att säga specialkonstruerad för att utnyttjas i Ozunos planer för Nara. Men bortsett från STO och utseende skiljer sig Dubbelgångarens grundegenskaper, förmågor och färdigheter mycket från daimyons. De två har också helt olika personligheter; det är drag som ingen magi i världen kan duplicera. Tanken är att Dubbelgångaren med Sanzokos hjälp ska fungera som daimyo över Nara och främja Ozunos politiska planer. Konkubien kan ge honom råd hur han ska agera på ett övertygande sätt.

För att alltid stå i kontakt med sin herre har Dubbelgångaren en begränsad form av telepati. Han kan alltid i tanken samtala med Ozuno, oavsett avstånd eller andra omständigheter. Men denna talang är inskränkt till att enbart gälla Ozuno; telepatin fungerar inte genemot andra varelser. Detta är en säkerhetsanordning. Det hindrar Dubbelgångaren från att avslöja sin sanna natur genom att av misstag visa övermänsklig förmåga.

När Dubbelgångaren vistas i Ozunos borg bär han alltid mask när främlingar är på besök.

LAKEJ

EGENSKAPER

STY	*20*	*SNA*	*10*	*KP*	*20*
STO	*20*	*INT*	*7*	*SB*	*1T4*
FYS	*20*	*PSY*	*10*		
SMI	*10*	*KAR*	*1*		

Förflyttning*: L16*
Naturligt skydd*: 4 poäng hornplattor*
Färdigheter*: Kloattack 85% (skada 1T6+SB), Bettattack 75% (skada 1T6+SB), Kenjutsu 75%, Kyujutsu 65%, Finna dola ting 50%, Lyssna 50%, Upptäcka fara 55%.*
Vakternas vapen*: Borgens vakter är beväpnade med no-dachi, wakizashi och han-kyu. De bär inte rustningar utan förlitar sig på sina hornplattor.*

BESKRIVNING

Lakejer är samlingsnamnet på den enklaste sortens oni. De lever i Ozunos borg där de utför alla enklare arbetsuppgifter. Lakejerna har humanoid form, men deras skinn består av svarta hornplattor och deras händer och fötter är försedda med klor. Käftarna är utrustade med vassa huggtänder. Till sin personlighet är lakejerna lydiga slavar. De har inte särskilt mycket av fri vilja, utan lyder villigt sina herrar i allt. De kan slåss väl och kommer vid angrepp att försvara borgen efter bästa förmåga. De kapitulerar aldrig för någon utan slåss in i döden.

NINJA

EGENSKAPER

STY 14	*SNA 15*	*KP*	*13*
STO 10	*INT 11*	*SB*	*—*
FYS 16	*PSY 14*		
SMI 16	*KAR 10*		

Färdigheter*: Tala jih-wen D, Tala klandialekt E, Läsa/skriva katakana C, Fukiburojutsu 85%, Kenjutsu 85%, Kusarijutsu 85%, Shurikenjutsu 85%, Tantojutsu 85%, Fumpo 85%, Bluff 85%, Muta 75%, Akrobatik 17/100%/E, Hoppa 85%, Skugga 75%, Shinobi-jutsu 95%, Undre världen 50%, Finna dolda ting 75%, Lyssna 75%, Upptäcka fara 75%, Simma 17/E, Hensu-jutsu 95%, Giftkunskap 75%, Hayagakejutsu 75%, Karumi-jutsu 17/E, Kattögon 15/90%, Pyroteknik 75%, Yobi-jutsu 75%, Ninjutsu 75%, Spela död 75%, Utbrytarkonst 75%.*

BESKRIVNING

Vid vulkanen Eldtoppens fot ligger byn Shima, befolkad av ninjaklanen Shima. Den består av 42 vuxna, 11 åldringar och 23 barn vilka är lojala tjänare till Ozuno. Han har köpt deras lojalitet med mat, mediciner och garantier om beskydd. Till ninjornas plikter hör att tjänstgöra som spioner, lönnmördare och soldater. Av de 42 vuxna medlemmarna är 36 fullt stridsdugliga ninjor. Av dessa kan man räkna med att cirka hälften ständigt befinner sig på olika uppdrag. De resterande vilar sig, tränar och förbereder sig för nya uppdrag.

De färdigheter som anges vid standardninjan är bara själva grunden. SL kan komplettera uppsättningen efter egna önskemål.

STRIDSKONSTEN FUMPO

Denna stridskonst är utvecklad av ninjaklanens mästare i obeväpnad stridskonst och består av komponenterna krosslag, fint, obeväpnad parering, lågt kast och initiativbonus. Den är inte känd utanför klanens led.

SKUGGAN AV ETT MORD

BYBO, ETA

EGENSKAPER

STY 10	*SNA 10*	*KP*	*10*
STO 8	*INT 10*	*SB*	*—*
FYS 10	*PSY 10*		
SMI 10	*KAR 10*		

Färdigheter*: Tala jih-wen C.*

BESKRIVNING

Dessa personer är enkla bönder eller hantverkare. De har få andra färdigheter av intresse.

FIRUIKO

EGENSKAPER

STY 30	*SNA 25*	*KP*	*15*
STO 10	*INT 18*	*SB*	*1T4*
FYS 20	*PSY 30*		
SMI 20	*KAR 18*		

Naturligt skydd*: 0*
Förflyttning*: L12*
Färdigheter*: Botanik 75%, Läkeörtskunskap 75%, Geografi 50%, Läkekonst 75%, Läsa/skriva katakana C, Retorik 120%, Tantojutsu 90%, Två vapen (tanto + tanto)*

90%, Bluff 120%, Köpslå 100%, Tala jihwen D, Övertala 140%, Gömma sig 120%, Smyga 120%, Finna dolda ting 100%, Lyssna 100%, Upptäcka fara 120%, Elementarmagi 9 / 50%.
***Besvärjelser**: FRAMMANA / UPPLÖSA VIGG 150%, ANTIMAGI 150%*

BESKRIVNING

Firuiko ser ut som en vacker ung kvinna, och det är omöjligt att se vad som döljer sig bakom den fagra masken. I själva verket är hon en oni vars mål är att skaffa sig så stor makt som möjligt över människor och att utnyttja denna makt till att suga upp PSY och bli så själsstark som möjligt. Firuiko var ursprungligen en av Ozunos tjänare, men hon hade en alldeles för stark egen vilja. Hon lämnade Ozunos borg för strax över ett år sedan och vandrade norrut, till slätten där hon skulle försöka skapa sig en egen framtid.

Genom de svarta ritualer som omger de människooffer som Firuiko utför tillsammans med byinvånarna stärks hennes psyke; varje offer ökar hennes PSY permanent med ett poäng. Detta är nödvändigt för att hon ska kunna upprätthålla sin mänskliga gestalt. Detta kräver en stor själslig anspänning och drar varje månad ett poäng PSY permanent från henne.

Firuiko kom till byn direkt efter att ha lämnat Ozuno. Hon utgav sig för att vara en kringvandrande vis person med andliga krafter och hjälpte byborna genom att bota sjukdomar, driva ut "onda andar" och liknande samtidigt som hon berättade att hon tjänade en mäktig kami. När sedan byborna situation blev desperat och svält stod för dörren vände de sig till henne varvid hon då kunde upprätta sin svarta kult.

AKI

EGENSKAPER

STY 18	*SNA 14*	*KP*	*14*
STO 12	*INT 8*	*SB*	*—*
FYS 16	*PSY 12*		
SMI 16	*KAR 14*		

***Färdigheter**: Kenjutsu 75%, Kyu-jutsu 75%, Sojutsu 85%, Köpslå 65%, Tala jihwen D, Gömma sig 75%, Hantera fällor 75%, Hoppa 75%, Klättra 75%, Smyga 75%, Finna dolda ting 85%, Lyssna 85%, Upptäcka fara 75%, Simma D, Spåra 95%, Orientering 95%.*
***Utrustning**: Dai-kyu, wakizashi, yari, kläder av läder (ger 1 poäng skydd på alla kroppsdelar utom huvudet), snaror.*

BESKRIVNING

Aki kom vandrande till trakten för många år sedan och utgav sig för att vara en nomadiserande jägare. Han slog sig ner i en hydda i skogen. Han livnär sig på att jaga och säljer bland annat skinn till byns garvare.

Numera är Aki Firuikos lydige tjänare. Hon kom till hans hydda, förförde honom och förslavade hans vilja. Han fungerar som hennes spejare och samlar in information som hon kan använda i sina planer.

KANI

EGENSKAPER

STY 30	*SNA 21*	*KP*	*28*
STO 16	*INT 13*	*SB*	*1T6*
FYS 40	*PSY 17*		
SMI 25	*KAR 3*		

***Naturligt skydd**: 3 poäng hud*
***Förflyttning**: L14*
***Färdigheter**: Kloattack (skada 1T6+SB+gift) 120%, Karumi-jutsu 20 / E / 140%, Ninjutsu 120%.*

BESKRIVNING

Onin Kani är en dråpare i ordets sanna bemärkelse. Han har ett syfte för sin existens: att döda. Han tillhör den värsta kategorin av rovdjur, de som dödar för dödandets egen skull. Detta innebär inte att han är besinninglös, utan han är mycket listig. Dessutom är Kani bunden av Firuikos vilja; hon har kallat honom till världen och givit honom i uppdrag att dräpa spelarnas rollpersoner. När onin har fullgjort detta uppdrag, kommer han att lämna världen och bege sig till det existensplan som oni kommer ifrån.

Kanis naturliga form är kolsvart och reptilliknande. Han kropp tycks ständigt vara omgiven av en märklig aura, som gör att det är svårt att se honom. Hans konturer är diffusa och han har lätt att smälta in i omgivningarna. Kanis händer är försedda med rakbladsvassa klor, försedda med ett gift med styrka 10. Dessa är hans främsta vapen

i strid. I nödfall kan han också bita sina motståndare. Kani kan tillfälligtvis, under en timme per dygn, anta mänsklig skepnad. Han ser då ut som en högvuxen man. Ansträngningen bakom detta kostar honom permanent en poäng PSY. Kani kan endast få nya PSY hemma på onis existensplan och därför kommer han att vara sparsam med att använda förvandlingsförmågan.

Kani agerar helst på natten. Han har värmesyn och kan därför se tämligen väl i mörker. Han vet att människor inte har denna egenskap och vill därför utnyttja sitt övertag.

GULDRINGEN

YAKUZA

EGENSKAPER

STY 10	*SNA 11*	*KP 11*
STO 12	*INT 10*	*SB —*
FYS 10	*PSY 10*	
SMI 12	*KAR 9*	

***Färdigheter**: Tala jih-wen D, Tantojutsu 75%, Bluff 65%, Muta 65%, Undre världen 85%.*

BESKRIVNING

Detta är sex busar, den lägsta sorten av yakuza. De är enkla människor, uppvuxna i Nigishimas fattigkvarter och präglade av detta. Så länge de är i överläge är de nog så kaxiga, men så snart de känner sig i underläge blir det annat ljud i skällan. De är dock helt lojala mot sin klan och det krävs en del förhör av tredje graden för att få dem att berätta någonting om sitt uppdrag. I vilket fall som helst vet de inte särskilt mycket om klanen Kasais verksamheter. De har arbetat som torpeder, livvakter och "beskyddare".

NIBUI

EGENSKAPER

STY 9	*SNA 10*	*KP 9*
STO 8	*INT 13*	*SB —*
FYS 10	*PSY 11*	
SMI 9	*KAR 10*	

***Färdigheter**: Tala jih-wen D, Läsa/skriva katakana D, Räkning D, Administration 95%.*

BESKRIVNING

Nibui är föreståndare för Tokuta Anos huvudlager. Han tillhör heimin och härstammar från en fattig köpmannasläkt. Han tar mycket allvarligt på sina plikter och är noggrann i sitt yrkesutövande. Han håller strikt på att bokföringen ska fungera perfekt, att alla transaktioner ska registreras i hans lagerbok och att ingen rubbar ordningen i hans lager. Om spelarnas rollpersoner börjar ställa till med bus i lagret kommer han att reagera negativt och inte vara särskilt samarbetsvillig.

NATTVAKTER

EGENSKAPER

STY 14	*SNA 12*	*KP 11*
STO 10	*INT 10*	*SB —*
FYS 12	*PSY 10*	
SMI 14	*KAR 9*	

***Färdigheter**: Finna dolda ting 75%, Lyssna 75%, Upptäcka fara 75%, Kenjutsu 75%.*
***Utrustning**: Wakizashi, haramaki, jingasa, läder på resten av kroppen.*

BESKRIVNING

De två nattvakterna, Yakei och Zoge, är män i trettioårsåldern. Deras uppgift är att skydda lagret från inbrottstjuvar. De är därför stridsdugliga, men inte särskilt krigiska. Om det visar sig att motståndarna består av en grupp samurajer kan paret mycket väl kapitulera istället för att riskera livet i en strid de ändå skulle förlora. Paret är erfarna och låter sig inte luras särskilt lätt.

HIDEMASA

EGENSKAPER

STY 14	*SNA 15*	*KP 13*
STO 10	*INT 11*	*SB —*
FYS 16	*PSY 14*	
SMI 16	*KAR 10*	

***Färdigheter**: Tala jih-wen D, Tala klandialekt E, Läsa/skriva katakana C, Fukiburojutsu 85%, Kenjutsu 85%, Kusarijutsu 85%, Shurikenjutsu 85%, Tantojutsu 85%, Fumpo 85%, Bluff 85%, Muta 75%, Akrobatik 17/100%/E, Hoppa 85%, Skugga 75%, Shinobi-jutsu 95%, Undre världen 50%, Finna dolda ting 75%, Lyssna 75%, Upptäcka fara 75%, Simma 17/E, Hensu-jutsu*

95%, Giftkunskap 75%, Hayagakejutsu 75%, Karumi-jutsu 17/E, Kattögon 15/ 90%, Pyroteknik 75%, Yobi-jutsu 75%, Ninjutsu 75%, Spela död 75%, Utbrytarkonst 75%, Musik 90%.

BESKRIVNING

Hidemasa framstår på alla sätt som en kringvandrande spelman. Han har under flera år noggrant odlat bilden av sig själv som en frihetsälskande själ, vars främsta glädje är musiken. Han spelar på bröllop och andra högtider och framträder på bytorgen för att förtjäna sitt uppehälle. Sålunda har han blivit en person som många inom heimin känner till namnet, även om ingen har kommit honom riktigt nära.

Ninjamusikanten verkar vara nära de trettio och karakteriseras av en glad nuna och flinka fingrar. Han verkar alltid lugn och välbehärskad och är synbarligen inte rädd för någonting.

SLUTUPPGÖRELSEN

BAKEMONONO-SHO

EGENSKAPER

STY 9	*SNA 11*	*KP*	*9*
STO 7	*INT 9*	*SB*	*—*
FYS 11	*PSY 11*		
SMI 11	*KAR 7*		

***Färdigheter**: Tala jih-wen C, Tantojutsu 55%, Sojutsu 65%, Gömma sig 75%, Hoppa 55%, Klättra 55%, Smyga 65%, Finna dolda ting 65%, Lyssna 65%, Upptäcka fara 65%, Simma B, Spåra 75%, Orientering 75%.*
***Utrustning**: Läderrustning, yari, tanto, ryggsäck, fem dagars mat, vattenlägel.*

BESKRIVNING

Dessa varelser är illaluktande och osympatiska. De lever i vildmarken som rövare och jägare och strövar omkring i bergen. Ingen tycker om dem på grund av deras beteende.

KIRI

EGENSKAPER SOM MÄNNISKA

STY 10	*SNA 15*	*KP*	*12 (8)**
STO 10	*INT 12*	*SB*	*—*
FYS 14	*PSY 14*		
SMI 16	*KAR 12*		

*Värdet inom parentes gäller när spelarna möter Kiri. Han är skadad av tortyren.

EGENSKAPER SOM HÖK

STY 5	*SNA 15*	*KP*	*6*
STO 3	*INT 12*	*SB*	*—*
FYS 9	*PSY 14*		
SMI 16	*KAR —*		

***Färdigheter**: Botanik (allmän) 85%, Tala jih-wen D, Kyu-jutsu 85%, Sojutsu 85%, Köpslå 75%, Gömma sig 95%, Hoppa 75%, Klättra 75%, Smyga 95%, Finna dolda ting 75%, Lyssna 75%, Upptäcka fara 75%, Simma D, Spåra 95%, Orientering 95%.*
***Utrustning**: Kläder av tjockt tyg som täcker hela kroppen utom huvudet, hankyu, 20 pilar, yari, ryggsäck med fem dagars proviant, tanto, vattenlägel, 5 snaror.*

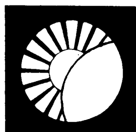
BESKRIVNING

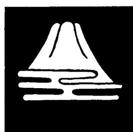
Kiri lever som pälsjägare i vildmarken och hade oturen att överrumplas och tillfångatas av bakemono. Han är en listig person och kan säkert komma med nyttiga råd under äventyrets gång, även om han inte förstår sig på rent militära spörsmål. Han är mycket tacksam över att befrias och lovar i gengäld dyrt och heligt att följa spelarna på deras färd och stå dem bi på vad sätt han kan.

NIGISHIMA

Jih-puns städer skiljer sig på många sätt från de västerländska motsvarigheterna. I Jih-pun saknar nästan alla städer stadsmur och de består av ett gytter av små, låga trähus. De flesta städer har vuxit uppkring en borg och en stor del av en sådan stads näringsliv är till för att ge service åt borgens invånare. Denna typ av stad är så vanlig att den har fått sitt eget namn, jokomachi.

Nigishima, huvudorten i provinsen Nara, är en jokomachi. I dess mitt, på en kulle som höjer sig över den omgivande slätten ligger klanen Arimas fäste, Månborgen, en hirayamajiro. Den är stadens kärna och där kan invånarna söka skydd i händelse av fara. Närmast borgen ligger krigarnas stadsdel och där bor de samurajer och ashigaru som står i Sorin Arimas tjänst. Denna stadsdel och borgen omges av en gemensam vallgrav och vall.





Utanför försvarsverken finns man de övriga stadsdelarna: hantverkarnas, köpmännens och templens områden. I Jih-puns städer har varje yrkesgrupp sina särskilda kvarter där de bedriver sin verksamhet. Totalt lever ca 2.000 människor i staden, vilket gör den till en typisk jih-punsk landsortsstad.

Två faror hotar städerna. Den första är brand. Eftersom husen är byggda av trä, halm och gips, är de mycket eldfängda. En kullvält lampa kan lätt leda till en katastrof när elden i rasande fart sprider sig från hus till hus. Den andra är jordbävningar. Jihpun skakas årligen av många småskalv och då och då drabbar jordbävningar som kan föröda hela regioner. Av denna anledning byggs få höga hus. De flesta har bara en våning. Svåra jordbävningar följs ofta av bränder, ty skalvet brukar välta lampor, fyrfat, spisar och andra föremål som rymmer eld.

BYGGNADER AV SÄRSKILT INTRESSE

1. KRIGARNAS KVARTER

2. KÖPMÄNNENS KVARTER

2A. TOKUTA ANOS HEM

Se separat beskrivning i äventyret Guldringen.

2B. BAISETSU MIRUANOSUKES HEM

Detta är stadens rikaste köpman och han skäms inte för att visa det. Visserligen får inte köpmannahus se ut hur som helst, shogunen har reglerat i lag hur de olika samhällsklasserna ska bo, men inga lagar i världen kan hindra en person att visa sitt välstånd om han vill det. Det kan avläsas i tjänarnas klädsel, porslinet från Tsun-kuo, jaden från länderna i sydväst bland mycket annat.

2C. RYOI MAGARIBUCHIS HEM

2D. TAMEAKI NISHIDOINS HEM

2E. TAKAMOTO SHIBAZANIS HEM

2F. NAGACHIKA HATAKEYAMAS HEM

2G. OIWA KASAIS HEM

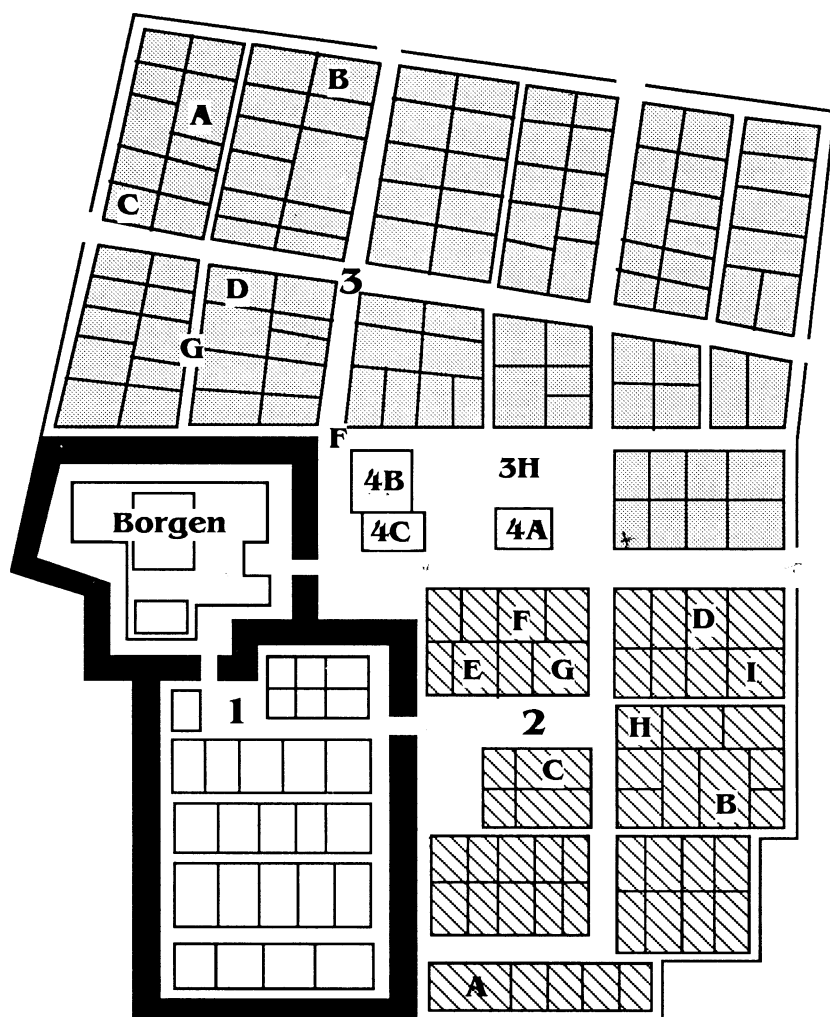
Klanen Kasai upprätthåller utåt fasaden som köpmän. Därför finner man klanäldsten i ett stort, men inte särskilt lyxigt, hus bland de övriga köpmännen i staden.

2H. TOKUTA ANOS LAGER

Se separat beskrivning i äventyret Guldringen.

2I. LYCKLIGA TRANAN

Lyckliga tranan är ett fashionabelt tehus som besöks av Nigishimas förnäma och rika. Här möts adel och ledande köpmän för att diskutera affärer i diskret och avspänd miljö. Mariko Minase styr sin inrättning med järnhand och bjuder på bästa tänkbara service, kombinerat med priser som håller oönskade gäster på avstånd. I tehuset arbetar också tre geishor, vars huvudsakliga plikt är att underhålla gästerna med sång, dans och kvick konversation.


A
B
C
D
G
3
F
4B
4C
3H
4A
Borgen
1
F
E
G
D
I
2
H
C
B
A
1. Krigarnas kvarter
2. Köpmännens kvarter
3. Hantverkarnas kvarter
Vallgraven
0
50
100 m

3. HANTVERKARNAS KVARTER

3A. SILVERBÅGAREN

Detta värdshus är ett tillhåll för stadens enklare befolkning. Här samlas daglönare, gycklare och andra personer i botten av samhällets rangskala. Krogens utseende är som man kan gissa, sjabbig och nedsliten. Maten som serveras är av medioker kvalitet och sköljs ner med stora mängder sake. Om en samuraj visar sig här väcker han en hel del uppmärksamhet.

3B. YOSAI ASAKAS HEM

Astrologen bor i ett hus som är diskret, men på insidan väl inrett. Asaka får goda inkomster av sin syssla. Dem har han bland annat investerat i prydnadsföremål av jade. Huset har två ingångar, en till arbetsrummet där astrologen tar emot sina klienter och en till bostadsdelen.

Yosai Asaka är änkling och bor här tillsammans med sina två tonåriga söner och två tjänare.

3C. AKINOS HEM

Akino hyr ett rum i den fattigaste delen av hantverkarkvarteren.

3D. NARAIS HEM, VERKSTAD OCH BUTIK

Narais hem är typiskt för hantverkarna. Där finns samtidigt butik, verkstad och bostadsrum för familj och lärlingar. Huset är enkelt, men välbyggt.

3F. VAPENSMEDERNAS GATA

Vid denna gata i hantverkarkvareten finns stadens alla vapensmeder. Här är det liv och rörelse på dagarna när smedjornas ässjor dånar och smidesverktygen klingar mot städen. Vapensmedernas kunder utgörs nästan uteslutande av samurajer, dels från Månborgen och dels från landsbygden, vilka med glädje spenderar sina pengar här.

3G. RUSTNINGSMAKARNAS GATA

På en tvärgata till vapensmedernas gata finner man rustningsmakarna. Sålunda kan en krigare ekipera sig med minsta möjliga ansträngningar. Varje mästare har speciliserat sig på vissa typer av rustningar. Till exempel ägnar sig mäster Baru åt att tillverka praktfulla, måttbeställda samurajrustningar, vilket skänker honom hög status, medan mäster Sami på löpande band tillverkar enkla rustningar åt ashigaru.

3H. GRÖNSAKSMARKNADEN

Hit kommer omnejdens bönder för att sälja livsmedel till stadens befolkning. Varje dag mellan gryning och skymning fylls den öppna platsen av försäljare och kunder. Ständigt hörs försäljarnas röster över folkvimlet, när de med kraftiga rop gör reklam för sina varor. Husmödrar och tjänare trängs för att göra sina inköp av färskvaror.

4. TEMPLENS KVARTER

4A. LOTUSBLOMMANS DODINAGA

I detta tempel finns centrum för Fridens Väg i Nigishima. Templets präster har goda förbindelser med klostret i Yodi och de två institutionerna samarbetar för att sprida Bodharmas läror bland provinsernas invånare.

4B. HANTVERKETS JINGU

Detta är den viktigaste helgedomen i Nigishima och här lever prästen Zeshin.

4C. TOSHIMANOS JINGU

Denna helgedom brukar besökas av de krigsmän som står i Arimas tjänst. Stadens övriga invånare brukar däremot inte komma hit; krigets kami är ju måttligt populär bland folk i gemen.

ÄVENTYR

I detta avsnitt presenteras flera äventyr av mycket olika slag. De ska förhoppningsvis tillfredsställa både de som vill gnugga geniknölarna och de som är mer stridsinriktade. Här finner du också en vägledning i hur man kan konstruera egna äventyr. Äventyren är genomgående svåra att klara av och kräver en rutinerad spelledare, eftertänksamma spelare och erfarna rollpersoner. Det är mycket viktigt att du som är SL läser äventyren noga innan du låter spelet börja. Intrigen är ofta invecklad och det gäller att veta hur olika SLP kommer att reagera när de möter spelarnas rollpersoner.

I allmänhet är det så att *kursiverad* text kan läsas upp ordagrant för spelarna.

SPELARNAS ROLLPERSONER

Vilken roll har då spelarna i Nara? Äventyrssektionen är skriven utifrån vissa förutsättningar, nämligen att spelargruppen innehåller en eller flera samurajer. Dessa samurajer står i tjänst hos daimyon av Nara och har blivit kända som kreativa problemlösare med öppna sinnen. De spelarrollpersoner som inte är samurajer tillhör antingen spelarsamurajernas följen (ashigaru, ronin, musikant) eller vänner (jizamuraj, shugenja, gakusho). Rollpersoner som är köpmän eller yakuza har relativt liten chans att tillhöra kretsen kring en samuraj, men de kan anlitas som specialister, med de särskilda kunskaper som krävs för att lösa de problem spelargruppen ställs inför.

Spelargruppens samurajer är tämligen öppna i sin inställning till andra klasser i samhället och är beredda att vända sig till och med till sådana lågt stående varelser som köpmän och eta. Detta är en grundförutsättning för att äventyren ska fungera, eftersom spelarnas rollpersoner kommer att möta spelledarpersoner ur samhällets alla skikt när de ska lösa de problem de ställs inför. Denna frisinnade attityd är känd av daimyon och han anlitar därför spelargruppen som "trouble-shooters", auktoriserade problemlösare. När daimyon möter oväntade eller ovanliga problem kontaktar han gärna spelargruppen och beordrar dem att ta itu med problemen. För att underlätta för spelledaren har vi konstruerat en grupp lämpliga rollpersoner som antingen kan användas rakt av eller fungera som inspiration eller förebild när dina spelare skapar sina rollpersoner.

Tänk på att en samuraj agerar utan tanke på egen vinning. Han kommer inte att få några belöningar för att lösa ett problem, utan han kommer vid framgång att nöja sig med vetskapen att han har gjort ett bra jobb och uppfyllt de förpliktelser han har gentemot sin daimyo. Detta skiljer Samuraj från de flesta andra rollspel. De viktigaste av spelarnas rollpersoner har andra drivkrafter än de som förekommer i västerländska äventyr. Girighet är något föraktligt bland samurajer som endast ansågs passa heimin. En samuraj spenderar sina pengar med stor generositet och utan att fråga efter vad saker och ting kostar. Att schackra är något som endast köpmän sysslar med, anser samurajen.

DEN STORA KOMPLOTTEN

Flera av de äventyr som presenteras i denna sektion har en gemensam nämnare. En person genomför en stor konspiration mot daimyon av Nara med det långsiktiga målet att avlägsna daimyon från sin post och ersätta honom med en lojal tjänare.

Denne konspiratör är Ozuno, en oni-furste, vars fäste finns i en aktiv vulkan i södra Nara. Han strävar efter att bygga sig en säker maktposition i Jih-pun. Han är inte särskilt bekymrad över vem som är shogun eller kejsare, utan tänker främst på sina egna intressen och sin egen säkerhet. Ozuno samarbetar med människor när det gynnar hans planer och går sina egna vägar när det passar bättre.

Ozuno och flera av hans tjänare har antagit formen av människor och de personer som

på ett eller annat sätt samarbetar med Ozuno tror att han är en mäktig trollkarl. Ozunos mål är att döda daimyon och ersätta honom med en dubbelgångare som i själva verket är en oni i Ozunos tjänst. Dubbelgångaren ska sedan styra Nara på ett sätt som är till gagn för Ozuno och som skyddar hans hemliga fäste. Detta är inte lätt och Ozuno arbetar samtidigt med flera olika planer som har till syfte att skaffa honom inflytelserika vänner, skapa en god bild av maktspelet i Nara och dess angränsande provinser och ackumulera rikedomar med vars hjälp han kan köpa människors tjänster och lojaliteter.

Ozuno har tålamod; han är odödlig och är därför beredd att vänta länge på att rätt tillfälle ska yppa sig. Då ska hans tjänare slå till, omärkligt avlägsna den riktige daimyon och installera dubbelgångaren. Eftersom det är viktigt att detta sker med minsta möjliga uppmärksamhet är det nödvändigt att både Ozuno och dubbelgångaren är väl insatta i förhållandena i daimyons hushåll och vilka relationer denne har med andra viktiga personer i omvärlden. Det kommer att ta många år att bygga upp denna kunskapsbank.

Spelarnas rollpersoner kommer att möta det spindelnät av intriger som Ozuno spinner. Många gånger kommer de inte att inse att deras problem har ett gemensamt ursprung, men förhoppningsvis ska de till slut förstå åtminstone delar av vad som håller på att ske. Huruvida spelarnas rollpersoner är kapabla nog att ta itu med Ozuno är ett helt annat problem. Han är mäktig, hans tjänare likaså och hans fäste ligger dolt bland bergen. Ett av äventyren handlar om hur spelarna, med hjälp av Fridens Väg, kan bege sig till Ozunos borg och försöka eliminera hans inflytande i Jih-pun. Huruvida de kommer att lyckas är svårt att bedöma; just det äventyret är mycket farligt och kommer att kräva mod, list och offervilja av en grupp synnerligen skickliga rollpersoner med åtminstone en mycket duktig magiker.

OZUNOS RESURSER

Ozuno har en mängd oni som tjänare och han har dessutom köpt en hel ninja-klans lojalitet. Denna klan har sitt huvudläger bland bergen i södra Nara, nära Ozunos borg, och skickar in spioner i norra Nara och i grannprovinserna. Du kan hitta data om både oni och ninjor i kapitlet om spelledarpersoner.

ANDRA ÄVENTYR MED OZUNOS KOMPLOTT

Ozuno arbetar på flera fronter samtidigt. Flera av hans planer kommer att beskrivas i korthet här och de kan sedan bli grundvalen för äventyr som du konstruerar själv med denna modul som utgångspunkt.

INFILTRATION I MILITÄREN

Det är viktigt att ha personal bland daimyons soldater, så att Ozuno känner till stämningar bland trupperna och har ett hum om vad trupperna sysslar med. Därför har flera ninjor tagit värvning som ashigaru i daimyons här. Ozunos högsta önskan vore att få in en ninja som medlem av daimyons livvakt.

KONTROLL ÖVER HANDELN

Trots det förakt som man i Jih-pun visar inför köpmän, kommer man inte ifrån ett enkelt faktum; utan en effektiv handel skulle Jih-puns samhälle inte fungera. Samurajerna skulle inte kunna få den prakt de vill ha i sina liv, jordbruksprodukter skulle inte säljas bortom odlingsprovinsen och hantverkare skulle inte kunna få tag i de nödvändiga råvarorna. Ett av Ozunos mål är att skaffa sig allt större makt över provinsens köpmän, så att Dubbelgångaren, den dag han blir daimyo, effektivt ska kunna kontrollera vad köpmännen håller på med. Pengar är makt, det är något som Ozuno har insett, och köpmännen har därför stor, men dold, makt.

Ett av provinsens stora handelshus hotades av konkurs efter en serie dåliga affärer. Genom en bulvan erbjöd sig Ozuno att rädda handelshuset med frikostiga lån. I gengäld skulle Ozunos folk få ett stort inflytande i verksamheten. Med detta handelshus som bas försöker sedan Ozuno att få kontroll eller insyn över andra köpmäns verksamhet. Han kan erbjuda frikostiga lån, handelsöverenskommelser och andra fördelar i utbyte mot kunskap och inflytande. Detta är möjligt eftersom Ozuno har andra mål med handelsverksamheten än vad de vanliga köpmännen har. De är ute efter att tjäna pengar, Ozuno är ute efter inflytande. Genom att bit för bit

köpa inflytande i utbyte mot pengar kommer Ozuno att använda köpmännens girighet som ett vapen mot dem.

NARKOTIKAHANDEL

Ozuno behöver pengar för sin verksamhet och inga metoder är främmande för honom. Hans tjänare har lyckats framställa ett slags lyckopiller, en beroendeframkallande drog som gör konsumenten glad och förslöad. Denna drog säljs både i Nara och i angränsande provinser och ger Ozuno stora inkomster i klingande mynt i utbyte mot en för honom relativt liten insats av varor och personal.

Denna narkotikahandel sköts av en egen organisation, utan förbindelse med Ozunos andra verksamheter. Den är mycket framgångsrik, främst tack vare att den vara den erbjuder är mycket "bättre" än opium, Jihpuns vanligaste form av narkotika. Organisationen har i gengäld ådragit sig uppmärksamhet från alla yakuza-klaner i området och kanske även från provinsernas stadsvakter. Narkotikaberoende är ju mycket skadligt för samhället och ger omedelbart upphov till en mängd andra brott, t ex stölder, häleri och prostitution.

Daimyo Sorin Arima kan mycket väl beordra spelarnas rollpersoner att göra en utredning av narkotikahandeln i Nara. Då måste de lokalisera langare, grossister, smuggelvägar och mycket annat som hör till handeln. För sådana uppgifter är det mycket praktiskt om spelargruppen inte enbart består av samurajer och andra krigare, utan att den innehåller lärda och yakuza. De sistnämnda rör sig lättast i den undre värld där narkotikahandeln frodas. Man kan mycket väl tänka sig att daimyon och klanen Kasai allierar sig i kampen mot den främmande narkotikaorganisationen. Det är ju ett samarbeta som gynnar båda parter.

INFILTRATION I TEMPLEN

Via religionen kan man påverka människors sinnen. Det enkla folket i Nara visar stor respekt för både Fridens Väg och de Många Gudarna. Genom att infiltera de två lärornas tempel kan Ozuno få överblick över hur de religiösa ledarna ställer sig inför olika spörsmål. Fridens Väg är lättast att infiltrera, eftersom Ozunos ninjor är vana att arbeta i munkförklädnad.

Men de högre makterna tycker inte om att deras jordiska tjänare blir infiltrerade av en så ondskefull makt som Ozuno. De börjar därför sända ut varningar, i form av omen, drömmar, visioner och liknande till fromma män och kvinnor. Detta kan bli grunden för ett eller flera äventyr om det finns munkar i spelargruppen. Det gäller att lista ut vilka som är infiltratörer och att försöka lista ut vem som ligger bakom infiltrationen och varför. Detta är en utmärkt start för det äventyr som kallas Slutuppgörelsen.

SKUGGAN AV ETT MORD

INLEDNING

Detta är ett äventyr baserat på skräck, övernaturliga fasor och andra skrämmande fenomen. Spelarna hamnar i en mordgåta där ondskefulla oni agerar för att tillgodose sina egna intressen.

SKRÄCK

Mycket av detta äventyrs särprägel ska komma från skräck. Det här är inte ett vanligt monsterjaktsäventyr. Spelarnas rollpersoner kommer istället att jagas och detta av en fruktansvärd mördaroni, totalt hänsynslös i sitt värv. Du som är SL bör därför sträva efter att bygga upp en så skrämmande stämning som möjligt under äventyrets lopp.

Det finns många olika redskap att nå den önskade stämningen med.

MÖRKER

Människan är ett dagdjur, hennes sinnen fungerar bäst i solljus. Nattens mörker nedsätter rejält hennes förmåga att se. Detta gör att saker och ting verkar mycket mer hotfulla under natten än under dagen. Utnyttja detta och låt spelarna konfronteras med Kani i mörker, inte när solen skiner och fåglarna kvittrar.

OSÄKERHET OCH NERVOSITET

Beskriv noga vad spelarna ser, hör, luktar och känner. På detta sätt kommer de att intensivare leva sig in i handlingen och engagera sig djupare. Säg inte: "*Du ser in i stallet. Det är tomt.*" Säg istället: *"Din blick far längs den tomma raden med spiltor. I lampans fladdrande sken kan du bara se skuggor som jagar varandra längs väggarna. Doften av hästar och spillning är intensiv och dränker alla andra luktupplevelser."* Genom att på detta sätt med ord måla upp bilder av vad spelarnas rollpersoner upplever, utan att ge raka och tydliga versioner av hur det förhåller sig, kan du lättare sprida en känsla av osäkerhet och oro.

Säg inte heller: "Här *finns ingenting."* Säg istället något i stil med: *"Såvitt du kan se, finns här ingenting."* Antyd gärna att spelarnas sinnen är otillräckliga och att det mycket väl kan finnas sådant i mörkret som de inte kan uppfatta. Återigen sprider du osäkerhet och nervositet.

STRESS

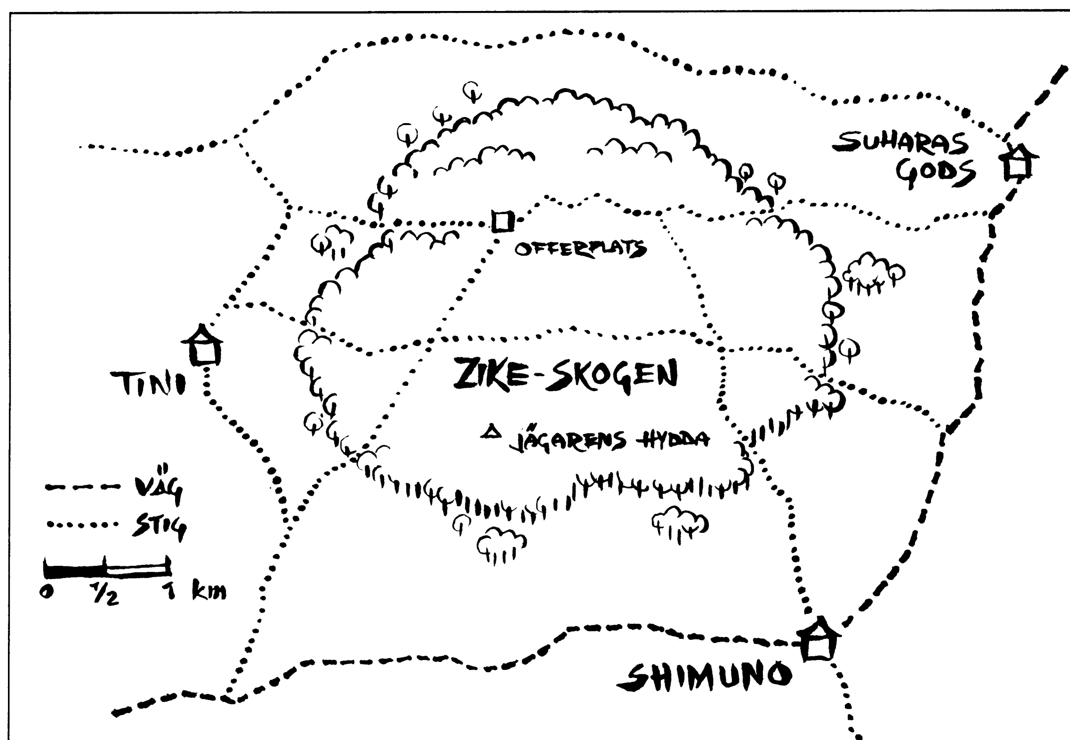
När spelarna väl möter Kani, kan det vara lämpligt att stressa dem. Ge dem inte tid att noga tänka efter vad de ska göra. (Kani agerar snabbt och ger ingen tid att tänka efter.) Pressa dem genom snabba frågor: *"Vad gör din rollperson. Svara snabbt."* Om spelaren tvekar så säger du något i stil med: *"Din rollperson är handlingsförlamad av rädsla och gör ingenting denna SR."* Om spelaren klagar, förklara då för honom, att det inte finns tid för rollpersonen att tänka efter och att detta måste visa sig i spelet. Det gäller att vara snabb och inte tveka när Kani är i farten, annars hamnar man ohjälpligt i underläge.

INTRIGEN

Nara styrs hårdhänt av sin daimyo och i byn Shimuno har invånarna blivit allt mer desperata. Man har drabbats av missväxt, men trots detta begär daimyon att man ska leverera samma kvantiteter ris som alltid. Svält står därför för dörren.

En ondskefull varelse utnyttjar situationen; Firuiko är en oni som i människoform har kommit till byn. Där återupplivar hon en gammal grym kult bland byinvånarna och utlovar att de med gudarnas hjälp ska återvinna det som daimyon berövat dem. I kulten ingår människooffer och genom dessa kan Firuiko suga upp PSY och skaffa sig en allt större makt i den vanliga världen. Självklart lurar hon de stackars bönderna. Efter en tid kommer hon att lämna byn och söka sig nya jaktmarker.

Spelarnas rollpersoner har blivit bjudna till Suharas gods av Ekei Suhara, god vän till någon av samurajerna i gruppen. Morgonen efter spelarnas ankomst mördas Ekei Suhara under en morgonritt, då han av en slump råkade hitta spåren av människooffer inne i skogen. Jizamurajens häst återvänder utan ryttare till godset och spelarna ställs nu inför



utmaningen att finna mördaren.

Firuiko och Aki är medvetna om att deras dåd kan hota dem; därför håller hon på att frambesvärja ytterligare en oni, Kani. Detta är en ritual som tar flera timmar att genomföra. När den är klar och Kani befinner sig i världen, beger onin sig på jakt efter spelarnas rollpersoner.

KULTEN

Firuiko har skapat en kult som anknyter till den religion som fanns i Jih-pun för tusentals år sedan, innan de Många Gudarnas lära och Fridens Väg slog igenom. Firuiko säger sig tjäna en mäktig kami vars namn har fallit i glömska. Om byborna dyrkar och tjänar denne, ska kamin i gengäld välsigna byn med rika skördar och stor välmåga. I dessa tider av halvsvält och hotande hungersnöd, är det fullt begripligt att desperata bönder har fastnat för onins locktoner.

Kulten är ett stort bedrägeri. Firuiko använder offren för att öka sin egen PSY och ingeting annat. Hon planerar att överge byn inom några månader och tillsammans med Aki bege sig till de mer tätbefolkade delarna av Jih-pun för att skapa sig en framtid där.

Byborna kidnappar eta från byn Tini. Bönderna ser med förakt på dessa och betraktar dem som lägre stående varelser, som undermänniskor. Denna inställning gör att etas liv inte anses vara värda någonting i jämförelse med böndernas och att det därför går mycket bra att offra dem för syften som bönderna upplever som goda.

BYN SHIMUNO

BESKRIVNING

Byn är typisk för de landsortsbyar som ligger utspridda över Gushi. Runt en central plats har bönderna byggt sina enkla boningar, hus av trä, halm och lera. Byn har cirka 100 invånare, uppdelade i sju storfamiljer. Runt byn ligger dess risfält, vilka man sedan generationer tillbaka har odlat.

KONFLIKTER MELLAN SHIMUNO OCH SUHARAS GODS

Förhållandet mellan byn och godset rymmer många motsättningar. Ursprungligen grän-

sade de två inte till varandra, utan mellan dem låg en sträckning av skogtäckt mark som kunde ge en del virke (öster om det nuvarande skogsområdet). Men Shimuno växte med åren och skogen höggs ner för att ersättas med åkrar. Idag finns det ett avsnitt av marken mellan dem som båda gör anspråk på. Jizamurajen har utnyttjat sin rang för att ta kontroll över den, men har i gengäld blivit ovän med byborna.

Vidare kommer inte ungdomarna ur de två lägren överens. På kvällarna brukar drängar från godset bege sig till byns värdshus för att dricka och jaga flickor. Byns ynglingar gillar inte konkurrensen och det har lett till upprepade slagsmål och även blodsutgjutelse. Byhövdingen har gjort sitt bästa för att dämpa de upprörda känslorna, men har misslyckats.

SUHARAS GODS

Godset består av en huvudbyggnad där familjen Suhara bor, en sidobyggnad för drängar och pigor, stall, hönshus, redskapshus och badhus. Sammanlagt lever här ca 30 personer.

FAMILJEN SUHARA

Denna familj består av överhuvudet Ekei, hans hustru Okiku, deras sju barn i åldern 2 till 12 år, Ekeis bror Jikkyu och svägerska Kamako, deras tre barn, systern Toko och gamla farmor. När Ekei mördas kommer Jikkyu att bli familjens överhuvud, någonting han inte är förberedd på. Jikkyu saknar helt enkelt ledaregenskaper och är synnerligen velig. Av denna anledning ber Okiku och Kamako spelargruppen att utreda omständigheterna kring dödsfallet. De två kvinnorna är mer handfasta och resoluta, så i praktiken blir det Okiku Suhara som kommer att leda gården efter makens död.

BYN TINI

Här lever cirka 40 eta ett fattigt och eländigt liv. De försörjer sig på jordbruk och på att utföra sysslor som ingen bonde från Shimuno skulle befatta sig med, t ex som dödgrävare eller slaktare.

Byn består av åtta sjabbiga hus som ligger i en ring med utgångarna inåt, mot en central plats. Man kan inte finna några husdjur, inte ens hundar; de har ätits upp.

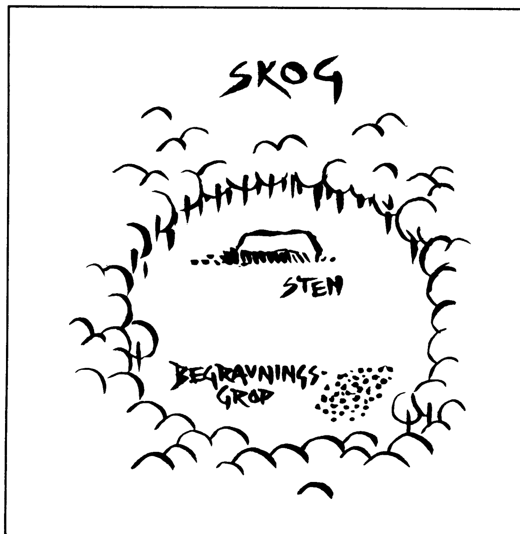
ZIKE-SKOGEN

Detta skogsområde är en rest av de stora skogar som för länge sedan bredde ut sig över Gushi. Allt eftersom människan har odlat upp markerna har skogarna avverkats. Träden har blivit bränsle eller byggnadsmaterial. Zike krymper ständigt och om några generationer kommer skogen att vara ett minne blott.

Skogen består huvudsakligen av gran och pinjé med ett begränsat inslag av härdiga lövträd, vilka tål de kyliga vintrarna här i norra Jih-pun. Skogens djurliv är begränsat. Man kan finna enstaka rådjur, som Aki jagar, rävar, harar och andra smådjur. Befolkningen låter skogen vara i fred. Dess enda nytta är som virkeskälla. Bönderna är vidskepliga och tror att skogen tillhör Firuikos välde. Häxan vördas visserligen av byns befolkning men de fruktar henne också. Därför besöker endast de i kulten invigda skogen, och detta enbart i samband med offren. I övrigt är skogens enda intelligenta invånare Firuiko och Aki.

OFFERPLATSEN

I en glänta i skogen ligger ett stort, platt stenblock av granit. Det utgör kultens altare, på vilket offren förrättas. Runt stenen



kan man finns tolv små runda hål i marken; där placeras facklor som ska lysa upp gläntan under de nattliga riterna. Vid kanten av gläntan kan man se ett område där någon har grävt. Det är gravgropen där liken placeras.

Firuiko har avsiktligt eftersträvat en så enkel kultplats som möjligt. Vore den utsmyckad eller förskönad på annat sätt skulle den väcka mycket större uppmärksamhet om någon skulle finna den.

HÄNDELSEFÖRLOPPET

DAG 1

ROLLPERSONERNAS ANKOMST

Eftermiddagssolen skiner från klar himmel och luften är frisk och klar. Framför er kan ni se byn Suharas trähus. Höns kacklar, på risfälten arbetar bönderna, allt andas frid och ro.

Rollpersonerna kommer fram till Suharas gods där de välkomnas av en glädjestrålandande Ekei Suhara. Han hälsar på er och uttrycker med några korta versrader glädjen att återse vänner. N*i förs in i huvudbygganden, bjuds på sake och mat och börjar samtala med er värd.*

Ekei Suhara visar upp sin gård för sina gäster och man tillbringar mycket tid med att diskutera uppfödningen av hästar. Ekei är en jizamuraj och leder personligen jordbruksarbetet på sin gård, men han har många lantarbetare, vilka bor i Shimuno, till sin hjälp. De arbetar på godset mot ersättning i form av ris, höns och andra förnödenheter.

På kvällen blir det en liten fest. Ekei Suhara har kallat på byns musikant som spelar och sjunger för festdeltagarna. Det bjuds på läckra grönsaksrätter och hjortstek, en delikatess även här på landsbygden. (Det är Aki som förser godset med denna produkt.)

DAG 2

EN MORGONRITT

Som alla andra människor på landsbygden, väcks ni i gryningen av en galande tupp. Medan ni stiger upp kan ni höra hur gården vaknar till liv och hur folk beger sig till sina arbetsuppgifter. Er värd kommer in i gästkammaren och hälsar på er. Han säger att han bara ska bege sig ut på en morgonritt och att han sedan ska återkomma. "Ät ni frukost under tiden", säger han.

Frukost serveras i matsalen. Den består av bröd, frukt och grönsaker, nedsköljt med stora mängder te.

VAR ÄR EKEI?

Tiden går och ni är nu klara med frukosten. Ekei verkar ha tagit en lång ritt, eftersom han ännu inte är tillbaka. Plötsligt hör ni ljudet av hovar utanför; en häst galopperar in på gården. Sedan hörs upprörda röster. En dräng rusar in i rummet, bugar sig underdånigt och säger: "Vördade herrar, var vänliga och kom. Godsherrens häst har just återkommit utan ryttare."

Ute på gårdsplanen står Ekei Suharas favorithäst, fasthållen av två drängar. När spelarna inspekterar den kan de omedelbart se att sadeln är blodbestänkt.

Om spelarna försöker spåra hästens väg genom att följa dess spår bakåt är det tämligen enkelt. Det har regnat under natten och i den fuktiga jorden har djuret lämnat tydliga hovavtryck. Spåren leder ut på vägen mellan godset och byn. I diket invid skogen hittar man Ekei Suharas kropp. Han är skjuten med en pil i ryggen.

Vad har då skett? Ekei Suhara red ut på sin favorithäst och beslöt sig för att pröva på skogsstigarna. Han kom då till offergläntan, där det fanns spår efter nattens människooffer: blod på altarstenen, en nygrävd grav och liknande. Offergläntan övervakades av Aki, som insåg att det var fara å färde, då adelsmannen lätt skulle kunna förstå vad som försiggick. Hemligheten måste skyddas, åtminstone tills Aki och Firuiko fått en chans att fly från platsen. Vad som skulle hända med byborna intresserade honom mindre. När Ekei Suhara steg upp på hästen för att rida därifrån, blev han skjuten i ryggen av Aki. Pilen vållade en mycket allvarlig skada. Ekei Suhara lyckades hänga fast på hästryggen ända till diket. Där tog hästen ett språng och jizamurajen förlorade i sitt svaga tillstånd greppet om hästen och föll ner i diket. Där förblödde han medan hästen återvände till godset.

Spelarnas rollpersoner kan lätt följa spåren bakåt på stigen och på detta sätt lätt

hitta till offergläntan. De observeras av Aki som flyr in i skogen när han märker hur många de är. Aki beger sig omedelbart till Firuikos hydda och berättar för henne vad som har skett.

ATT KALLA PÅ EN VÄN

Firuiko inser att hemligheten håller på att spräckas och beslutar sig för att vidta åtgärder för att försinka undersökningarna samtidigt som hon och Aki flyr från platsen. Hon ska kalla till sig en dråpar-oni, som ska ta itu med spelarnas rollpersoner. Detta kräver en sex timmar lång ceremoni med mycket sjungande och mässande. Ceremonin startar så snabbt som möjligt.

Samtidigt skickar hon iväg Aki till godset för att sälja hjortkött. Han ska samtidigt försöka lista ut vilka främlingarna är och hur de ser ut. Sedan ska han återvända till Firuiko och berätta vad han har sett, varefter han ska tillbringa resten av dagen med att bevaka Firuikos hydda, så att hon ska få arbeta ostört.

Här finns en svaghet i Firuikos planer. När Kani väl uppenbarar sig efter det att ceremonin avslutas ger hon honom i uppdrag att söka upp och mörda de av främlingarna hon känner till, dvs de som Aki har observerat på olika platser under loppet av dag 2. SL avgör vilka av rollpersonerna han har sett. Det kan mycket väl vara så att en eller flera av spelarnas rollpersoner förblir okända för Firuiko, och att de därför inte kommer att jagas av Kani. Han kan mycket väl dräpa dem om han hamnar i strid med dem, men han kommer inte att försöka få tag på dem på eget bevåg.

DÖDEN KOMMER

Kani anländer till Firuikos hydda, förmodligen under eftermiddagen dag 2. Han får sitt uppdrag och börjar omedelbart ta itu med det. Samtidigt förbereder sig Firuiko och Aki för att lämna byn. Så fort mörkret faller ger de sig iväg mot öster, i syfte att snarast möjligt lämna provinsen.

FORTSÄTTNINGEN

Vad som händer härnäst är helt och hållet i spelarnas händer. Deras undersökningar ska förhoppningsvis leda fram till vetskapen om kulten och vad som förmodligen ligger bakom Ekei Suharas död.

LEDTRÅDAR

PÅ GODSET

Genom att förhöra godsets personal kan spelarnas rollpersoner få veta vilka motsättningar som finns mellan Shimuno och godset. Personalen vet också att det är knappa tider i byn; risskörden har gått dåligt.

Om man frågar om Firuiko får man veta att hon är en shugenja och vis kvinna. Godsets personal har dock ingen förstahandsinformation om Firuiko. De vet bara vad byborna har berättat för dem.

Om man frågar om Aki får man veta att han är en jägare som säljer hjortkött till godset. Man vet inte mycket mer om honom.

I SHIMUNO

VÄRDSHUSET

Krögaren Bako är väl insatt i byskvallret och dessutom en pratsam person. Visserligen är han till en början reserverad mot rollpersonerna, eftersom han vet att de är Suharas gäster, men om rollpersonerna beställer te eller sake så lossnar snabbt hans tunga. Det gäller ju att behandla de högt uppsatta gästerna väl. Utan att tänka efter berättar han om byn och dess omgivningar och nämner även Firuikos namn. "Mäktig *trollpacka, det där. Henne lämnar ni bäst ifred, hon är inte att leka med."*

Bako tillhör inte Firuikos kult, han lider inte av missväxten, och har därför inte en aning om de mörka riter som en del av hans bekanta ägnar sig åt.

BYBOR

Tänk på att nyheten om Ekei Suharas död inte nödvändigtvis sprider sig från godset till byn. Förhållandet mellan de två grupperna är ju spänt och därför byter man inte skvaller dagligdags. Om byborna får höra om godsherrens frånfälle kommer de att visa upp genuin beklagan. Om de får höra att han mördats kommer de att bli mycket rädda, inte för att någon vet något om mordet, men för att de fruktar daimyons vrede. Att mörda en adelsman är ett mycket allvarligt brott

och alla som kan förknippas med dådet kommer att brutalt avrättas.

Om spelarna undersöker huruvida någon av byborna kan hantera pilbåge upptäcker de raskt att så inte är fallet. Den ende som byborna känner till med den färdigheten är Aki, vilket man får reda på genom en enkel fråga. Om de frågar mer om Aki får de reda på att han är en jägare som lever i skogen.

Om man frågar om byborna känner till någon magiker eller helig person som lever i trakten kommer de att nämna Firuiko.

Om man frågar byborna speciellt om Firuiko kommer de att svara att hon är en vis shugenja-kvinna som har hjälpt sjuka. Hon vördas högt av byborna.

Det är 50% chans att en viss bybo tillhör Firuikos kult. Om så är fallet kommer den som lyckas med ett Finna dolda ting-kast eller som har sagt att han är särskilt uppmärksam att märka att den utfrågade bybon är nervös. Det är inte så märkligt; bybon vet mycket väl att den demoniska kulten är ett brott belagt med dödstraff och han är ovan att ljuga inför höga herrar, särskilt när så här mycket står på spel. Genom att använda färdigheten Förhör eller genom att bli handgriplig kan man få bybon att bryta samman och berätta allt om den hotande hungersnöden och om Firuikos kult. Då kan man också få reda på det sanna förhållandet mellan Firuiko och Aki; att han är hennes lojale tjänare och följeslagare.

I SKOGEN

OFFERPLATSEN

Om spelarna söker igenom offerplatsen kommer de att hitta gravgropen. Om de gräver upp den kommer de att finna fem lik, de saknade eta, varav ett är mycket färskt. Alla har dödats med ett knivhugg i hjärtat.

Man ser direkt att en häst har ridit förbi här. Ett lyckat bruk av Spåra eller Finna dolda ting avslöjar att hästens ryttare steg av riddjuret och gick runt gravgropen. Man kan också hitta blodspår på en buske, vilket visar att det var där som Ekei Suhara träffades av pilen.

FIRUIKOS HYDDA

Om spelarna närmar sig Firuikos hydda anländer de antingen under den ceremoni, där hon framkallar Kani, eller efteråt, när Firuiko och Aki har flytt.

I det förstnämnda fallet står hyddan under Akis bevakning. Inifrån hyddan kan man höra svagt mässande sång, trumslag och andra ritualljud. Aki kommer att anropa de som närmar sig hyddan och säga att de ska lämna platsen. *"Platsens härskarinna, shugenjan Firuiko, är upptagen med sin magi och vill inte bli störd."* Om spelarna begår våld mot Aki kommer han att försöka fly från platsen.

Om spelarna försöker tränga in i hyddan kommer Firuiko i panik att försöka avsluta ceremonin. Det är i detta falla en ren chansning huruvida Kani dyker upp eller inte, men Firuiko har tur och onin uppenbarar sig. Detta innebär att så fort någon öppnar hyddans dörr kommer han att angripans av Kani. Våldsam strid lär följa, under vilken Firuiko föröker fly från platsen.

Om Firuiko lyckas fly, kommer hon att förenas med Aki i skogen och de beger sig sedan österut i största hast.

AKIS HYDDA

Akis hydda står tom under praktiskt taget hela äventyret. Den som bryter sig in här kommer att hitta jägarens få tillhörigheter. Ingenting av detta är av något intresse för äventyret.

I TINI

Endast eta-hövdingen är beredd att samtala med spelarnas rollpersoner, byns övriga invånare är alldeles för rädda för de högt uppsatta herrarna. Eta är rättslösa i Jih-pun och offer för allas förakt. Detta återspeglas i hur eta ser på omvärlden. Alla främlingar är hotfulla, för man vet inte med vilka obehagliga syften de har kommit till byn. Även eta känner av de svåra tiderna och i Tini kan man se tecken på att folk svälter.

Hövdingen kan förtälja att eta är mycket rädda. Fem personer har försvunnit spårlöst under det senaste halvåret, den siste så sent som under dag 1. Man är rädda att bönderna ska vända sig mot byn och stjäla dess mat för eget bruk. Därför har man försökt inta en så låg profil som möjligt och på alla sätt försökt undvika att uppmärksammas på något sätt av bönderna.

De försvunna har arbetat ensamma på fälten och har försvunnit i skymningen, utan att ha observerats av någon. Man misstänker att de har rövats bort av svältande bönder och ätits av dem. Men ingen vet säkert och detta har gjort stämningen än mer skräckfylld.

AVSLUTANDE KOMMENTAR

Det är betydligt lättare att lista ut vad som har hänt än att gripa de ansvariga. Genom metodiskt fotarbete och förhör med rätt personer går det att få reda på sanningen om Firuiko och hennes kult. Att få tag i den skyldige förutsätter dock att rollpersonerna försöker få tag i Firuiko när hon håller på att frambesvärja Kani. När detta väl är avklarat blir det mycket svårare. Firuiko och Aki flyr österut genom vildmarken och det kan vara nog så svårt att spåra upp dem. Aki är en rutinerad vildmarksmänniska och vet hur man tar sig fram osedd i naturen. Om spelarna bestämmer sig för att följa efter det flyende paret, får SL hantera det efter bästa förmåga. Det blir i praktiken ett eget äventyr.

Det går att binda Aki till mordet på Ekei Suhara. Han och jizamurajen är ju de enda personerna i trakten som kan hantera en båge. Genom att undersöka brottsplatsen och se var Ekei Suhara blev skjuten och genom att pressa sanningen om kulten ur byborna, kan man få reda på tillräckligt mycket fakta för att förstå varför Ekei Suhara mördades. Det är inte lätt att nå den slutsatsen, men det är avsiktligt; den här mordgåtan ska vara svår att lösa.



GULDRINGEN

Detta äventyr är en deckargåta med få våldsinslag. Det enda sättet att lösa den är genom att granska ledtrådarna en efter en, samla in information och på detta sätt skapa sig en helhetsbild av vad som försiggår.

INTRIG

Shogunens gruvdrift i Nara administreras av klanen Arima. Men klanen kan inte sköta alla detaljer kring driften. Arimas förvaltare bär ansvaret för gruvdriften och transporten av malm och ädelstenar. Man har överlåtit försörjningen av livsmedel och andra nyttigheter till en grupp om sex köpmän, vilka mot betalning levererar föda, kläder, verktyg och annan utrustning till gruvbyarna. Denna grupp bär namnet Guldringen och dess medlemmar är Tokuta Ano, Baisetsu Miruanosuke, Ryoi Magaribuchi, Tameaki Nishidoin, Takamoto Shibazani och Nagachika Hatakeyama.

Guldringens verksamhet är mycket lönsam och därför har den dragit till sig intresse från två utomstående parter, Ozuno och yakuzaklanen Kasai. Dessa två parter smidde sina planer utan kännedom om motpartens aktiviteter, vilket har lett till en del överraskande komplikationer. Ozuno har, tack vare sin utmärkta underrättelsetjänst, ett försprång framför yakuzorna och han har agerat först.

Det förekommer helt oundvikligen en del illegal handel med ädelstenar. Korrumperade förvaltare, snikna förmän och fattiga gruvarbetare lyckas alltid försnilla en viss mängd ädelstenar ur produktionen. Men dessa måste ha en kanal för att sälja ädelstenarna vidare, en hälare. Där kom ursprungligen Ozunos ninjor in i spelet. Akino, Ozunos ledare i Nigishima, mutade Guldringens medlemmar till att anställa vissa personer, vilka i själva verket var ninjor. Akino antydde för Guldringen att han respresenterade shogunen och att det rörde sig om kontroll av hur Arimas förvaltare utför sina plikter. Ninjorna utnyttjade sedan sina kontakter för att bygga upp ett hälerinät bland gruvbyarna. Ninjorna köper utan några besvärande frågor ädelstenar mot kontant betalning i silver. Givetvis ligger detta pris en bra bit under det officiella marknadsvärdet. Ädelstenarna transporteras sedan via Ozunos borg söderut och säljs till ovetande hantverkare och köpmän för fulla marknadsvärdet. Denna ädelstenshandel är synnerligen lönsam.

Yakuzaklanen Kasai såg andra möjligheter bland gruvbyarna. Genom att organisera prostitution och hasardspel såg man goda möjligheter till stora profiter. Men för att detta skulle kunna försiggå ostört var det dels nödvändigt att förvaltarna "inte såg" vad som var på gång och dels att Guldringen, som har monopol på handeln med gruvbyarna, godtog verksamheten. Att muta eller utpressa förvaltarna var inte särskilt svårt. Däremot krävdes ett mer taktfullt uppträdande (och större summor klingande guldmynt) för att få över Guldringen på sin sida. Nåväl, detta gick också efter ett tag.

Här började de oväntade komplikationerna uppstå. Varken Ozuno eller Kasai var medvetna om motpartens verksamhet när de mutade Gulringen, och köpmännen höll givetvis tyst om att de tog mutor från två håll. Däremot upptäckte ninjorna snabbt att en organiserad gangsterverksamhet började etablera sig i byarna. De frilansande glädjeflickorna och spelhajarna tvingades in i Kasais organisation eller skrämdes på flykten av dess busar. Ozuno blev omedelbart bekymrad, eftersom han fruktade att yakuzaklanen skulle upptäcka hans ädelstenshandel och sabotera denna vinstgivande verksamhet. Efter en del spaningsarbete från ninjornas sida listade Ozuno ut att Guldringen samarbetade med yakuzorna och han beslöt att statuera ett exempel. Ninjorna fick i uppdrag att dräpa Tokuta Ano, en av Guldringens medlemmar. Detta dåd skulle användas för att avskräcka de övriga köpmännen från vidare samarbete med Kasai.

Samtidigt med detta avskedades en tjänare från Anos hushåll. Detta skedde under mycket förnedrande omständigheter och kvinnan beslöt sig för att hämnas. Hon hade blivit vittne till hur yakuza-medlemmar togs

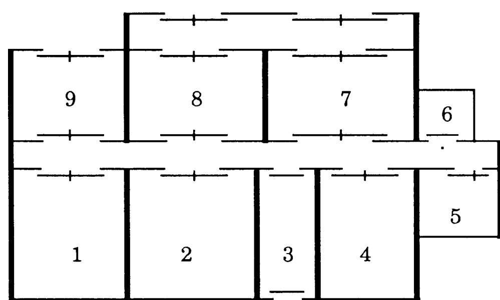
emot som ärade gäster i Anos hushåll och hon gick med denna infromation till stadsvakten. Information fördes vidare genom organisationen och hamnade till slut hos daimyon personligen. Ingen person längre ner i hierarkin var beredd att på eget bevåg ingripa mot en rik och mäktig köpman. Äventyret kan börja.

ÄVENTYRET BÖRJAR

"Godmorgon, vördade herre. Den nådige daimyon önskar talar med er snarast." Dessa ord, överförda av tjänare med daimyons tjänstedräkt, möter spelarsamurajerna vid morgonmålet. I enlighet med pliktens bud avslutas frukosten snabbt och strax därefter står de inför Sorin Arima personligen.

"Vi har ett problem, samurajer", säger han med bestämd röst. "En av köpmännen här i staden har haft kontakt med några yakuza. Jag vill tala med denne person, Tokuta Ano, och ni ska därför eskortera honom från hans hem och hit." Ordet "eskortera" framsägs med en omisskännligt ironisk biton.

TOKUTA ANOS BONING



1. TOKUTA ANOS SOVRUM

Madrasserna ligger utrullade på golvet och där, bland blodbestänkta, dyrbara lakan, ligger den man ni skulle hämta. Det verkar dock som om ni har kommit försent. En tanto är begravd i hans bröstkorg och mannen verkar vara mycket död.

Rummet visar inga tecken på strid. Ett halvöppet fönster visar vilken väg inkräktarna tog i samband med mordet. Efter en undersökning av rummet kan spelarna konstatera att detta var ett mycket väl genomfört dåd.

2. ARBETSRUM

Länngs väggarna står bokhyllor fyllda med böcker, skriftrullar och papper. Med hjälp av etiketter fastklistrade vid varje hylla kan ni snabbt se att det rör sig om affärsdokument, bokföring och liknande. Vid ena väggen står ett arbetsbord där tre oförseglade brev ligger.

Tokuta Ano var en mycket ordningssam person, vilket avspeglas i hur han skötte sina affärer. Det är mycket lätt för den som är kunnig i administration att sätta sig in i hur verksamheten fungerade. Men här hittar man givetvis inget spår efter mutorna eller andra skumma verksamheter som herr Ano har ägnat sig åt. De tre breven är dock ledtrådar och redovisas separat.

3. HALL

4. MOTTAGNINGSRUM

5. BADRUM

6. AVTRÄDE

7. MATSAL

8. TJÄNARNAS SOVRUM

9. KÖK

DAIMYONS REAKTION

Så fort Sorin Arima får höra om vad som har hänt, beordrar han spelargruppen att försöka lösa mordgåtan. Han är oroad av dådet och misstänker själv att det pågår någon mycket viktig yakuza-operation i provinsen. Det brukar krävas en hel del innan en yakuza-klan undanröjer sina högt uppsatta motståndare på detta brutala sätt.

LEDTRÅDAR

För att komma vidare i handlingen måste spelarna leda reda på de ledtrådar som finns i Tokuta Anos korrespondens. Det mesta är helt ointressant affärskorrespondens, skriven med kanji, som tar upp leveranser av förnödenheter av olika slag från bönder och hantverkare till Anos huvudlager, och vidare därifrån till gruvbyarna. Av korrespon-

densen och räkenskapsböckerna att döma, fungerar Anos verksamhet helt klanderfritt.

Bland alla dokument kan man dock finna tre brev som är avvikande och som verkar mer intressanta. Alla bär dagens datum och skrevs under gårdagskvällen.

BREV 1 (KANJI)

Bästa fru Minase!

Under stilla meditation i månskenet där eldflugorna så behagsfullt dansar har jag noga övervägt det anbud ni har givit för Taroko och beslutat mig för att godtaga detta. Jag kan försäkra er om att jag ska ta hand om flickebarnet efter bästa förmåga och att hon ska bli en högt värderad medlem i mitt hushåll. Eftersom jag hittills saknar arvingar är det min förhoppning att Taroko ska kunna skänka mig sådana och på detta sätt garantera mitt handelshus' fortbestånd även i framtiden.

BREV 2 (KATAKANA)

Till lagerföreståndaren!

Jag kan inte infinna mig på plats vare sig idag eller i morgon. Låda 223 kommer att levereras i kväll.

BREV 3 (KANJI)

Bäste herr Asaka!

Må näktergalars sång alltid förgylla Edra vårkvällar. Om det passar Er, önskar jag möta Er denna kväll under månens sken och diskutera de angelägenheter vi tidigare samtalat om.

VAD BETYDER ALLT DETTA

Brev 1 är riktat till fru Minase, förestånderskan för Lyckliga tranan, ett av Nigishimas förnämsta tehus och gäller köpet av Taroko, en av tehusets geishor. Tokuta Ano är änkling och utan arvingar. Detta skulle vara en möjlighet för honom att skaffa sig en familj, utan de tunga förpliktelser som ett äktenskap skulle innebära. Herr Ano har många gånger besökt besökt Taroko i tehuset och samtal med henne kan ge ytterligare ledtrådar.

Brev 2 är riktat till föreståndaren för Anos varulager. Låda 223 innehåller mutpengar från Kasai och kommer att levereras strax före midnatt kommande kväll.

Brev 3 skulle sändas till Yosai Asaka, en av Nigishimas mest välrenommerade spåmän. Herr Ano har varit på besök hos honom tidigare för att ordna ett horoskop. Det blir klart idag och det var tänkt att Ano skulle få höra vad spåmannen kommit fram till kommande kväll.

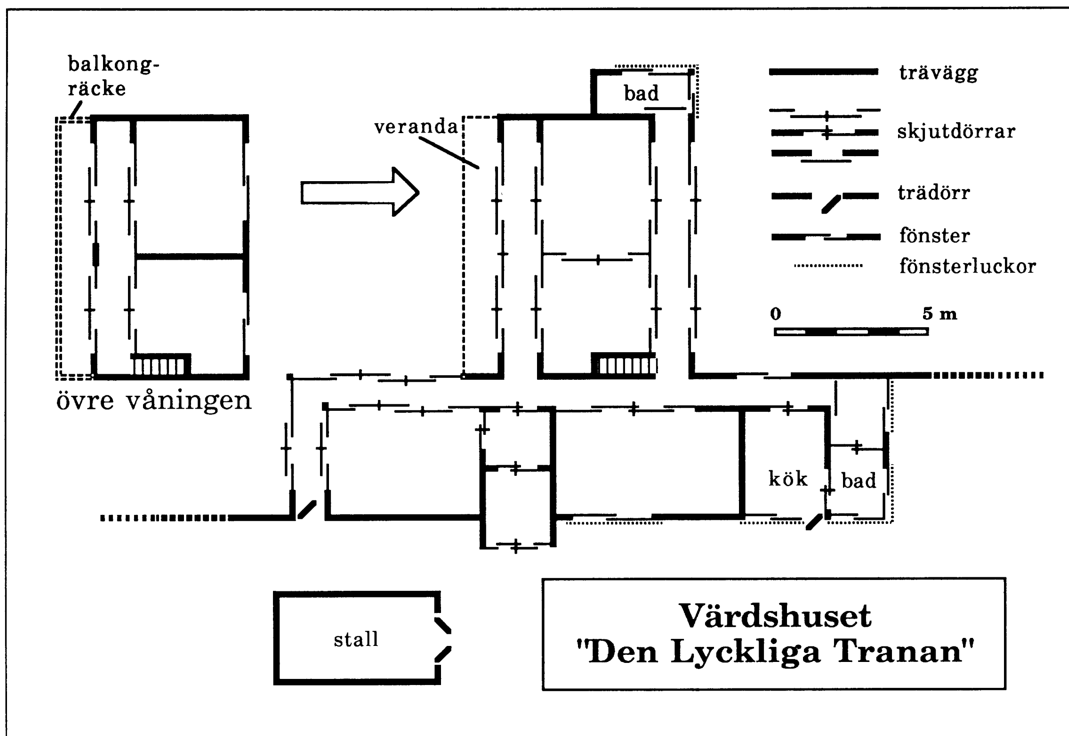
FÖRHÖR MED TJÄNARNA

Tjänarna är mycket förskrämda genom mordet på sin herre och många av dem tror att onda makter är i farten. Endast en av husets åtta tjänare kan bidra med information som är av särskilt intresse, nämligen hovmästaren. De övriga kan bara förtälja om sin herres vardagsliv, matvanor och liknande.

Hovmästaren, en man i 40-årsåldern vid namn Renshi, är mycket talför. Han är synnerligen upprörd över vad som har skett och är mycket mån om att hans herres mördare ska gripas och få sitt rättvisa straff. För ett par veckor sedan, kan han berätta, fick Tokuta Ano besök av ett par herrar som representerade klanen Kasai, en känd yakuza-grupp. De sammanträdde under flera timmar, men vad de diskuterade vet inte Renshi, eftersom mötet försiggick bakom lyckta dörrar. Tokuta Ano verkade efteråt mycket nöjd med vad som skett.

Renshi kan också berätta att en musikant vid namn Hidemasa brukade besöka Tokuta Ano ett par gånger om året. Dessa besök skedde alltid om natten och var omgärdade av försiktighetsåtgärder så att ingen av tjänarna skulle märka något. Renshi är dock mycket alert och har vid några tillfällen avlyssnat lösryckta delar av samtalen mellan Ano och Hidemasa. Hidemasa har representerat en person som alltid har omnämnts som "den Höge". Man har talat om att den Höge har några av sitt folk i Anos organisation och den Höge är mycket nöjd med hur samarbetet mellan honom och Ano fungerar. Dagarna efter Hidemasas besök har en viss Narai, juvelerare till yrket, kommit på besök och gjort affärer.

Hidemasa är i själva verket en av Ozunos ninjor som vid varje besök har levererat en muta i form av en påse råädelstenar. Det var Hidemasa som bröt sig in och dräpte Tokuta Ano.



LYCKLIGA TRANAN

SAMTAL MED FRU MINASE

Fru Minase kan berätta att herr Ano var en väl sedd gäst här på tehuset och han kom ofta tillsammans med sina affärsbekanta för att göra upp affärer. Taroko började tjänstgöra som geisha för ungefär ett år sedan, då hon var fullärd i detta yrkes alla färdigheter. Hon blev snabbt populär tack vare sin stora skönhet och flera av Nigishimas förmögna män har varit intresserade av att få henne som älskarinna.

SAMTAL MED TAROKO

Taroko blir mycket chockad när hon får veta att herr Ano är död. Hon var fäst vid den gamle mannen och helt inställd på att bli hans älskarinna och föda hans barn. Hon kan inte berätta så mycket om Tokuta Anos affärer eftersom det aldrig föll honom in att diskutera ett så viktigt spörsmål med en kvinna. Hon kan dock förtälja att herr Ano under sista tiden tycktes ha varit mycket nöjd och att han skröt för henne om hur rik han var.

LAGRET

BESKRIVNING

Lagret är mycket enkelt till sin konstruktion. Det består av en stor byggnad med ett rum, själva lagerlokalen. I ena änden av rummet finns en liten kur där Nibui, lagerföreståndaren, har sina handlingar. Under dagtid är det en hel del aktivitet i och kring byggnaden och här arbetar då tre lagerarbetare, Deni, Janu och Uruban, med lastning och lossning.

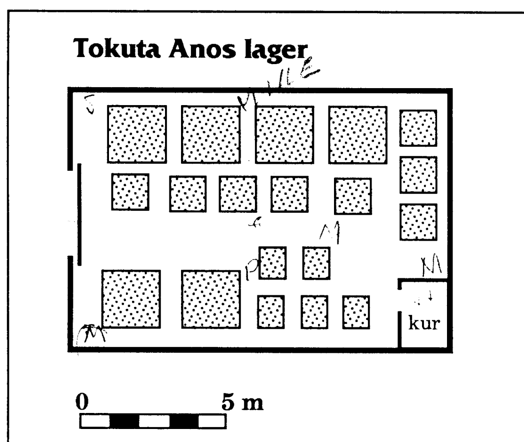
Nattetid övervakas huset av de två nattvakterna Yakei och Zoge, vilka vandrar runt byggnaden eller sitter och värmer sig runt en liten brasa. Bevakningen är tillräckligt bra för att avskräcka inbrottstjuvar, men om nattvakterna möter kompetent motstånd kommer de garanterat till korta.

SAMTAL MED LAGERFÖRESTÅNDAREN

Lagerföreståndaren, en viss Nibui, kan berätta en hel del om rutinerna vid lagret. Varje dag ankommer och avgår gods av olika

slag och det hela bokförs mycket noggrant av Nibui. Åberopande sin auktoritet som daimyons män kan spelarnas rollpersoner få granska papperen. Allt är i sin ordning och rollpersonerna kan inte upptäcka något misstänkt.

Jovisst händer det att varor leveras efter mörkrets inbrott. Karavaner och handelsmän kan ju komma långväga ifrån och herr Ano är mån om att ge god service. Därför anser inte Nibui att instruktionerna för låda 223 är särskilt anmäkningsvärda.



LEVERANSEN AV LÅDA 223

Vad som kommer att ske hänger helt och hållet på två saker. Den ena är om spelarna har informerat Nibui att låda 223 kommer att levereras under natten.

Den andra är om Anos död har kommit till allmänhetens kännedom, t ex genom att spelarnas rollpersoner har talat om det för musikanterna under sina förhör. SL får själv avgöra huruvida kunskap om Anos död har nått Oiwa Kasais öron, utifrån vad spelarna gör under dagen.

OIWA KASAI KÄNNER TILL DÖDSFALLET

I detta fall blir leveransen av låda 223 inställd.

NIBUI EJ INFORMERAD

Om Nibui inte vet något kommer endast de två nattvakterna att vara närvarande när sex yakuza kommer, dragande på en kärra med järnbeslgen träkista. På kistan har någon penslat siffrorna 223. Yakuzorna och nattvakterna kommer att dividera en stund, och om inte spelarna ingriper kommer yakuzorna att bege sig därifrån med både vagn och kista. Nattvakterna säger nämligen åt dem att det inte går att ta emot några leveranser när lagerföreståndaren är frånvarande och att herrarna allt får ta och återkomma i morgon.

Om spelarna ingriper får SL hantera situationen efter bästa förmåga. Yakuzorna är visserligen stridskunniga men är inte särskilt intresserade av att slåss med samurajer. De vet inte vad som finns i kistan, men har order att försvara den. Det går inte att övertala dem eller muta dem till att låta någon av spelarnas rollpersoner undersöka kistan, utan spelarna måste tillgripa våld. Efter att ha fällt två av yakuzorna i en eventuell strid kommer de andra att fly och lämna vagnen. Om spelarna tillfångatar någon av yakuzorna går det att pressa ur honom att han tillhör klanen Kasai.

NIBUI INFORMERAD

Om Nibui vet att leveransen kommer, stannar han och en ur lagerpersonalen kvar när mörkret faller. De tar emot leveransen och för in den i lagret där den ställs i ett hörn, en anonym kista bland många andra liknande. Spelarnas rollpersoner kan antingen utnyttja sin auktoritet som daimyons män och göra en husundersökning eller så kan de bryta sig in om de vill vara anonyma.

I det sistnämnda fallet måste de ta itu med de två nattvakterna på ett eller annat sätt. Nattvakterna går inte att muta eller övertala. Däremot kan de antingen övermannas eller dräpas. Dråp leder till att rykten om brutala mördare uppstår och att stadsvakten kopplas in för att undersöka fallet. Det är ett mycket osnyggt tillvägagångssätt och daimyon kommer att fälla några föraktfulla kommentarer till spelarnas rollpersoner om han får reda på det.

VAD FINNS I LÅDA 223

Kistan är mycket välbyggd, av järnbeslagen ek och försedd med ett gott lås. Den tål 100 KP innan den går sönder. Kistan innehåller dels 5000 gm och dels dyrbara tyger från Tsun-kuo till ungefär samma värde. Detta är den muta klanen Kasai betalar till Guldringen för "rätten" att bedriva gangsterverksamhet i gruvbyarna.

HOS YOSAI ASAKA

Yosai Asaka är astrolog och livnär sig på att ställa horoskop för Nigishimas rika. Han arbetar enligt de urgamla kinesiska metoderna och är en god yrkesman. Först vill Asaka inte diskutera Anos horoskop med spelarnas rollpersoner och hänvisar till att det är ett inrång i klientens privatliv. Men om rollpersonerna blir hotfulla eller försöker muta astrologen kommer hans tunga att lossna.

Tokuta Anos horoskop var mycket svårt att reda ut. Det finns starka tecken på att okända krafter spelar en viktig roll i hans liv. Asaka fann indikationer på en tvekamp mellan olika parter som kommer att ha en stor betydelse för Anos framtid. Mycket hänger i vågskålen och endast genom försiktighet kan Ano klara sig. Det finns ondska som rör sig bakgrunden, likt en dold underström i Anos liv, men exakt vad denna kraft är för något är omöjligt att säga.

HOS JUVELERAREN NARAI

Narai har inte mycket att säga. Ungefär två gånger om året de senaste tre åren har Narai kallats till herr Ano för att diskutera affärer. Vid varje tillfälle har han erbjudits en ädelstenspåse som han har köpt för cirka 500 guldmynt. Det har rört sig om råädelstenar av yppersta kvalitet och på detta sätt har Narai utan problem tillgodosett hela sitt behov av ädelstenar. Han har aldrig diskuterat ädelstenarnas ursprung med herr Ano. Det är ju allmänt känt att Tokuta Ano tillhör Guldringen och Narai har alltid förutsatt att daimyon delvis betalade för Guldringens tjänster med ädelstenar.

ATT HITTA HIDEMASA

Ninjan Hidemasa försörjer sig som kringvandrande musikant. Hans strövar runt bland slättbyarna i norra Nara, spelar på värdshusen och håller ögon och öron öppna. Han samlar information om stämningar bland folket och om främlingar som kommer och går. Ungefär var tredje månad brukar han stanna upp i Nigishima och ta in på ett värdshus under några veckor. Vid dessa tillfällen brukar han möta Akino och förmedla sin information till honom. I gengäld brukar Akino skicka honom på ärenden, t ex att överlämna mutor till Guldringens medarbetare.

STADSVAKTEN

Det finns två sätt att få information om Hidemasa. För det första kan spelarnas rollpersoner vända sig till stadsvakten. Dess medlemmar har en någorlunda överblick över vad som sker i Nigishima och efter en stunds funderande och rundfrågningar är det någon vakt som kan berätta att; jovisst vet han vem musikanten Hidemasa är. Det är en rätt skicklig spelman som då och då dyker upp i staden. Just nu är han här och bor på värdshuset Silverbägaren. Hidemasa är lite skum och misstänks för småbrottslighet, t ex stölder och häleri, men det finns inga klara bevis mot honom. Denna småbrottslighet är typisk för kringvandrande musikanter; de är fattiga och tvingas ibland dryga ut kassan med olagligheter. Karlen är fullt kapabel att döda. Vid flera tillfällen har Hidemasa angripits av rånare och har dödat dessa i självförsvar. Stadsvakten är glad att Hidemasa är en fredlig person; han skulle inte vilja hamna i strid med honom.

ANDRA MUSIKANTER

Om spelarnas rollpersoner tar kontakt med andra av stadens musikanter kan de också få information. Här kan det vara lämpligt att låta någon som inte är samuraj göra undersökningen, eftersom musikanterna blir nervösa om de tror att de har ådragit sig myndigheternas uppmärksamhet.

Lite silver lossar snabbt på en musikants tunga. Hidemasa är välkänd bland sina yrkesbröder. Han brukar ströva omkring på landsbygden och kommer till Nigishima trefyra gånger om året. Mannen är skicklig musikant, men håller sig alltid på lite avstånd från de andra musikanterna. Ingen blir kompis med Hidemasa. Han är känd som en mycket skicklig slagskämpe, men han har aldrig talat om var han har fått sin träning. Hidemasa är fruktansvärt kallhamrad. Han har vid flera tillfällen dräpt rånare, men

verkar alltid ha tagit förbluffande lätt på dödsfallen. Det är så att musikanten tycker att Hidemasa är en lite kuslig person.

Ryktet om Hidemasas skicklighet tycks ha spritt sig väl, ty vid flera tillfällen har han framträtt inför självaste daimyon. (SL: Vid dessa tillfällen har Sanzuko och Hidemasa utväxlat skriftlig information. Hidemasa tjänstgör som en förbindelselänk mellan Sanzuko och Akino.)

Om musikanten tillfrågas om Hidemasa har några vänner eller personer som han ofta besöker, kan musikanten berätta att Hidemasa visserligen umgås med sina yrkesbröder ibland, men den enda person som verkar vara av någon som helst betydelse tycks vara munken Akino, som Hidemasa alltid besöker när han är i staden.

VAD HIDEMASA KAN FÖRTÄLJA

Hidemasa bor mycket riktigt på värdshuset Silverbägaren. Han är inte särskilt svår att få tag i, eftersom han framträder på värdshuset varje kväll; det är en del av hans betalning för mat och husrum.

Hidemasa är ninja; han förråder inte sitt uppdrag ens under tortyr. I alla lägen kommer han att hålla fast vid sin historia. Om spelarna släpper honom efter förhör, kommer han först att anstränga sig noggrant för att skaka av sig eventuella förföljare, sedan bege sig till Akino för att berätta vad som har hänt och slutligen lämna Nigishima för gott. Eftersom han har ådragit sig myndigheternas misstankar att vara något annat än musikant är hans användbarhet förbrukad. Han kommer att bege sig söderut, mot klanens läger bland bergen. Under färden kommer han att vara noga med att ingen förföljer honom.

VAD VÄRDSHUSVÄRDEN KAN FÖRTÄLJA

Hidemasa har bott på värdshuset i sju dagar. Han betalar halva priset i utbyte mot att han framträder varje kväll vid skymningen.

På direkt fråga kan värden berätta att Hidemasa ofta är ute på nätterna, men det är inte värdhusvärdens angelägenhet vad han sysslar med då, jagar flickor eller vad det nu kan vara. Ja, Hidemasa var ute under mordnatten. Han gick strax efter sitt framträdande och återkom inte förrän i gryningen.

ATT FÖRHÖRA AKINO

Ambitiösa spelare kan mycket väl vilja ha ett samtal med Akino. Han är ännu tuffare än Hidemasa och det går inte att få ut någon intressant information ur honom på något sätt. Han erkänner att han känner Hidemasa men säger att de två möts för att diskutera filosofi och livet i allmänhet.

BESÖK HOS GULDRINGENS ÖVRIGA MEDLEMMAR

Här har spelarnas rollpersoner inte mycket att hämta. Guldringens medlemmar kommer att blåneka till all inblandning i skumraskaffärer och istället framställa sig som hårt arbetande affärsmän, vilka i allt tjänar daimyon och hans intressen.

Utan bevis är det inte möjligt att agera mot köpmännen. Daimyon kan inte låta gripa och tortera dem utan grund för misstankarna. Det skulle nämligen vara en politisk katastrof att bete sig illa mot några av provinsens mest framstående köpmän. Må vara att de är köpmän, men de är också rika och har stort inflytande. Sorin Arima kam inte riskera att förlora leveranserna till gruvbyarna. Om gruvarbetarna skulle gå hungriga skulle det leda till upplopp och daimyon skulle framstå i mycket dålig dager inför shogunen.

KLANEN KASAI

Oiwa Kasai är klanäldste inom Kasai-klanen och formell ledare för dess yakuza-verksamhet. Han är en skicklig gangster och leder verksamheten på ett sådant sätt att det aldrig finns några klara bevis mot honom. Ingenting förs på papper utan verksamheten fungerar helt och hållet på muntlig basis. Officiellt bedriver klanen Kasai ett handelshus och får faktiskt hederliga inkomster på detta sätt.

Alla personer av betydelse i Nara vet att klanen Kasai styr stora delar av provinsens opiumsmuggling, bordellverksamhet och spelhålor. Men så har det alltid fungerat och eftersom Kasai smörjer rätt personer med rätt sorts mutor kan de fortsätta.

Daimyon är själv inte särskilt intresserad av Kasais vanliga brottsliga verksamhet. Så länge den fortgår under anständiga och kontrollerade former är den inte mycket att göra någonting åt. Däremot är det en helt annan sak med gruvdriften. Daimyon kan inte under några som helst förutsättningar acceptera att Kasai får något inflytande där. Det gäller mer än bara vardagsbrottslighet; plötsligt rör man sig med en riksangelägenhet, med en verksamhet som står under shogunens formella styre.

Om spelarnas rollpersoner kan fastslå att klanen Kasai betalar pengar under mystiska omständigheter till en person i Guldringen har daimyon konkreta orsaker för att agera mot Oiwa Kasai. Han kommer att sända ut en truppstyrka för att "eskortera" klanäldsten till daimyon för en personlig audiens. Det är helt klart i detta läge att Kasai är oskyldiga till mordet på Ano, för varför skulle de sända pengar till en person om de visste att han var död? Sorin Arima och Oiwa Kasai kommer i tysthet att göra en överenskommelse. Daimyon lägger mutanklagelserna på hyllan i utbyte mot att Kasai omedelbart avbryter all sin yakuza-verksamhet i gruvbyarna. Omedelbart efter det att Oiwa Kasai har lämnat daimyon, kommer han att informera spelarnas rollpersoner om vad som gäller för Kasais del. Rollpersonerna får också strikt uppmaning att inte störa någon av Guldringens medlemmar i detta ärende; daimyon tar ansvaret för den fortsatta utredningen åt detta håll. (Det vore alltför politiskt känsligt att öppet anklaga fem framstående köpmän för mutbrott, men det kan bli ett mycket behändigt påtryckningsmedel för daimyon i framtiden.)

AVSLUTANDE KOMMENTAR

Detta äventyr har inget givet slut. Det är fullt möjligt att spelarna inte kommer någon vart, vare sig med Hidemasa eller Kasai, och måste rapportera till sin daimyo att brottsundersökningen misslyckades. Detta kan måhända kännas en smula bittert, men återspeglar verkligheten kring hur brottsutredningar är. Det är många gånger man kör fast och inte klarar av att gripa någon skyldig.

Äventyret bör ta slut när SL anser att spelarna inte kan komma längre i sitt sökande. Med avsikt har äventyret konstruerats så att det inte går att binda någon vid mordet. Tanken är att detta äventyr ska vara en del i en fortgående kampanj och att det därför vore olämpligt att redan här avslöja Hidemasa och Akino och Ozunos organisation i Nigishima. Det är tänkt att spelarna ska börja bli misstänksamma mot i första hand Hidemasa och eventuellt också Akino, men att detta par först ska avslöjas i senare äventyr.

Om detta inte passar SLs planer är den lättaste metoden att binda Hidemasa vid brottet den att låta ett vittne se Hidemasa bryta sig in i Tokuta Anos sovrum under mordnatten. Vittnet råkade skymta Hidemasas ansikte och kan känna igen honom om de skulle mötas på nytt.

SLUTUPPGÖRELSEN

INLEDNING

Varje kampanj har sin höjdpunkt där den når sitt slut. Ingen kampanj är stor nog att spelas hur länge som helst. Men slutet bör vara en spännande och farlig affär, där spelarnas list, mod och offervilja testas till det yttersta.

Här finner du ett sådant slutscenario, där spelarnas ställs inför den största av utmaningar, att bege sig till Ozunos borg och en gång för alla göra slut på hans hot mot Nara och Jih-pun. Detta är ingenting för nybörjarrollpersoner, snarare är det ett uppdrag för hjältar.

INTRIG

Sitsume, en yokisho, är synnerligen bekymrad över vad som försiggår i Nara. Anden har insett att Ozuno idkar konsipirationer som bland annat riktas mot Fridens Väg. Sitsume är inte så bekymrad över vad som försiggår i det vardagliga livet i de dödligas värld. Däremot är han mycket oroad över de andliga föroreningar som drabbar Fridens Väg i provinsen. Orena ninjor infiltrerar templen och spionerar på vad som sker där. Fridens Väg, vars syfte är att rena människor och föra dem till Nirvana, besmutsas av denna inblandning i världsliga angelägenheter, och det är oacceptabelt för yokishon.

Han försöker förmedla detta till munken Akahito, en mycket from och renlärig man som genom ett rätt liv och mycken meditation har kommit nära andarnas värld. Ett problem är att människor och yokisho har svårt att kommunicera med varandra. Man kan mycket konkret säga att de talar olika språk. Anden kan inte lyfta på en abstrakt telefonlur och tala om för Akahito med mänskliga ord vad han har upptäckt. Istället måste han kommunicera med den begreppsapparat som står till hans förogande. Detta leder till att informationen inte blir glasklar. Akahito uppfattar Sitsumes budskap som visionära drömmar, fyllda med betydelseladdade symboler. Genom att uttolka dessa symboler på korrekt sätt kan Akahito och hans kollegor förstå vad anden vill säga och agera utifrån det.

AKAHITOS DRÖMMAR

DRÖM 1

Jag såg vårt älskade tempel. Munkarna sysslade med sitt vanliga värv och mediterade för att rena sina själar. Men se, templet föll runt omkring dem och dess trädgårdar och gräsmattor fylldes långsamt med ogräs. Flera av klosterbröderna visade sig blott vara svarta skuggor, tomma på renhet och klokhet.

DRÖM 2

Jag såg en oren varelse i sitt näste. Den bytte skepnad, och var än en fet och vidrig jättespindel, än en man med ädelt utseende, än en kall och giftig orm, och än en monstruös humanoid. Den vilade på en bädd av eld och och från dess fingrar spreds ett spindelnät av svarta skugglinjer. I min syn såg jag hur dessa skugglinjer lämnade nästet, beläget på ett berg av glödande flammor och spred sig ut över världen. Jag insåg att här var ondskans källa och att denne orene måste besegras av tappra hjältar för att rädda vår Väg från undergång.

VAD BETYDER ALLT DETTA?

Dröm 1 syftar på infiltrationen av templet och det hot den utgör. Förfallet och ogräset är den förgiftning av Fridens Väg som ninjorna medför och munkarna som blott är svarta skuggor symboliserar ninjorna (skuggkrigarna).

Dröm 2 är en vision av Ozuno personligen. Han är den orene varelsen som ständigt skiftar form. Detta är ett sätt att representera hans list och ständigt varierande komplotter. Berget av eldslågor är den vulkan där hans borg ligger, den enda aktiva vulkan som finns i bergen inom Naras gränser.

MÖTET MED SORIN ARIMA

Akahito har diskuterat drömmarna med klostrets abbot, Hidejo. Han har besluat att de två ska bege sig till Sorin Arima och Ienobu för att informera dessa om att något

ödesdigert håller på att ske. Daimyon kommer att ha med spelarsamurajerna som rådgivare vid detta möte. Andra spelarrollpersoner får inte deltaga, utan får nöja sig med att få informationen i efterhand.

Vid mötet kommer Akahito att berätta vad han har sett i visionerna. Spela upp detta på ett stämningsfullt sätt och var gärna teatralisk. Munken är djupt skakad av sina upplevelser och detta måste återspeglas i hans beteende.

Förbered gärna mötet noga. Skriv upp vilka repliker som de olika deltagarna säger så att du lättare kan lära dig dem utantill. Avgör vilka personer som uttolkar vilka av drömmarnas symboler. Här är det viktigt att spelarnas rollpersoner är med i diskussionen, men de får inte vara de enda som kommer med goda idéer. Sorin Arima är visserligen inte särskilt insatt i religiösa spörsmål, men både Ienobu och Hidejo är experter på ämnet. Det är viktigt att spelarna får känslan av att deltaga i en diskussion där alla har något bidrag att komma med.

Mötets slutsats bör vara att klostret är utsatt för infiltration och att denna och mycket annan ondska i Nara härstammar från en okänd, ond makt som har sin bas i Eldtoppen, Naras enda aktiva vulkan.

När detta är klart vänder sig Sorin Arima till den främste av spelarsamurajerna och säger med fast och bestämd stämma till honom: *"Du och dina kamrater har visat er duglighet på många sätt. Jag ger er härmed i uppdrag att bege er till Eldtoppen och undersöka eller, ännu hellre, undanröja för gott detta okända hot mot vår provins."* Se till att spelarna förstår situationens allvar.

Sedan sänds de iväg för att möta resten av spelarrollpersonerna. De har nu ett dygn på sig att förbereda sitt uppdrag. I gryningen nästa dag ska de bege sig iväg.

När de står redo att starta får de besök. Det är Akahito som har haft en ny vision. "Mina barn. *Ni beger nu ut på ett uppdrag av yttersta vikt för både er länsherre och för Fridens Väg. Må Bodharma välsigna er och leda er rätt på den farornas väg ni nu ska beträda. Må han vända sitt ansikte mot er och skänka er ljus för era fötter och tapperhet för era vapen. Må han ingjuta mod och renhet i era hjärtan."* Yokishon Sitsume ingjuter sin kraft i munkens välsignelse. (Fridens Väg är motståndare till att människor har ihjäl varandra, men dråp av oni faller inte inom denna kategori av handlingar.) Under hela detta äventyr kommer alla spelarrollpersonernas vapen automatiskt att vålla maximal skada (inklusive SB) när de skadar en oni. Dessutom dubblas rollpersonernas PSY när de motstår en besvärjelse. Slutligen får de +10% på alla färdigheter. På detta sätt vill ljusets och godhetens makter ge sitt bistånd i kampen. Säg nu inte detta som en serie speldata till spelarna. Det är trist och förstör den dramatiska stämningen. Säg istället något i stil med: *När ni hör munkens ord känner ni hur en kylig eld flödar in era själar. Era sinnen stärks, ni känner er lugna, harmoniska och beslutsamma. Ni är övertygade om att Bodharma har välsignat er och givit något av sin kraft för att stödja er.* Först när spelarna använder sina vapen, slår för en färdighet eller motstår en besvärjelse ska du avslöja välsignelsens effekt. På detta sätt skapar du en mer hemlighetsfull och spännande känsla.

Dessutom överräcker Akahito till en av spelarna en halvmeterlång stav av skinande vit elfenben, hämtad ur templets skattkammare. Den bär namnet Körsbärsblommans minne, eftersom en mängd körsbärsblommor är utskurna i relief längs dess sidor, och den är välsignad av mäktiga yokisho och rymmer därför sexton HELA ET. *"Mottag denna gåva från templet. Den kommer att bistå er i nöd under er färd."* Akahito kan berätta att staven helar skador, men han vet inte hur många laddningar den innehåller.

Tänk på att detta förmodligen är det viktigaste uppdrag rollpersonerna kommer att utföra i sina liv. Se till att skapa stämning och dramatik. (Läs gärna *Sagan om ringen*, avsnitten om Elronds rådslag och när Brödraskapet lämnar Vattnadal. Det är den stämningen av ödesmättat drama som passar ihop med det här uppdraget.)

NINJORNA I TEMPLET

Dröm 1 gjorde Akahito vaksam. Han insåg att okända faror lurade och att några av hans klosterbröder måhända inte var vad de utgav sig för att vara. Därför var han mycket noggrann med att bara anförtro sig åt abbo-

ten. Ninjamunkarna bör därför inte veta någonting om det här. Givetvis går det bra att introducera en läcka om du vill, men tänk på att rollpersonerna har det svårt nog som det är. Låt dem gärna få fördelen att komma överraskande till Ozunos borg; du kan vara säker på att det behövs.

FÄRDEN TILL OZUNOS BORG

Resan till Ozunos borg är kanske inte så lång i kilometer räknat men man ska tränga in i de laglösa bergen söder om Itawafloden, där man kan konfrontera allehanda faror.

Exakt vilken väg rollpersonerna tar får de avgöra själva. Till exempel kan de färdas längs Itawabergens fötter i den sydöstra grannprovinsen och först tränga in bland bergen när de är som närmast Eldtoppen.

MÖTEN UNDER VÄGEN

Så länge rollpersonerna färdas på slätten händer ingeting särskilt. Det rör sig om någorlunda civiliserade trakter där ordningen upprätthålls. Men så fort de tränger in bland bergen förändras detta dramatiskt. Här bor inga människor, utom enstaka rövare, utan bergen är hemvist för bakemono, shikome och monster. Följande är händelser kan du, om du vill, lägga in på färden till borgen. Tänk dig dock för. Det är olämpligt om rollpersonerna blir alltför skadade på vägen.

NINJORNA

Det färdas då och då ninja-budbärare mellan Ozunos borg och Nigishima. De förmedlar information mellan Ozuno och hans ledande agenter i staden. Spelarna kan möta en av dem. Det finns ju bara ett fåtal stigar som leder genom bergen och därför är det inte orimligt att ett möte råkar uppkomma av en ren tillfällighet.

BAKEMONO

Spelarna hör vilda skrik en bit bort. Om de undersöker närmare finner de ett läger för en grupp om fem bakemono-sho. Dessa avskyvärda varelser har fångat en människa, bundit honom vid ett klippblock och håller på att tortera honom. Om spelarna ingriper, dräper eller driver bort bakemono, och befriar människan har de vunnit en vän för resten av uppdraget.

Detta är inte en människa utan en hengeyokai vid namn Kiri. Hans djurform är en hök och detta kan vara något som spelarna har stor nytta av när de närmar sig Ozunos borg. Kiri kan stå till tjänst med flygspaning och detta kommer att bli en stor hjälp om spelarnas rollpersoner ska ta sig in i borgen. Han kan också tyst lyfta upp ett rep till ett murkrön och på detta sätt göra det möjligt för rollpersonerna att snabbt ta sig in i borgen.

OZUNOS BORG

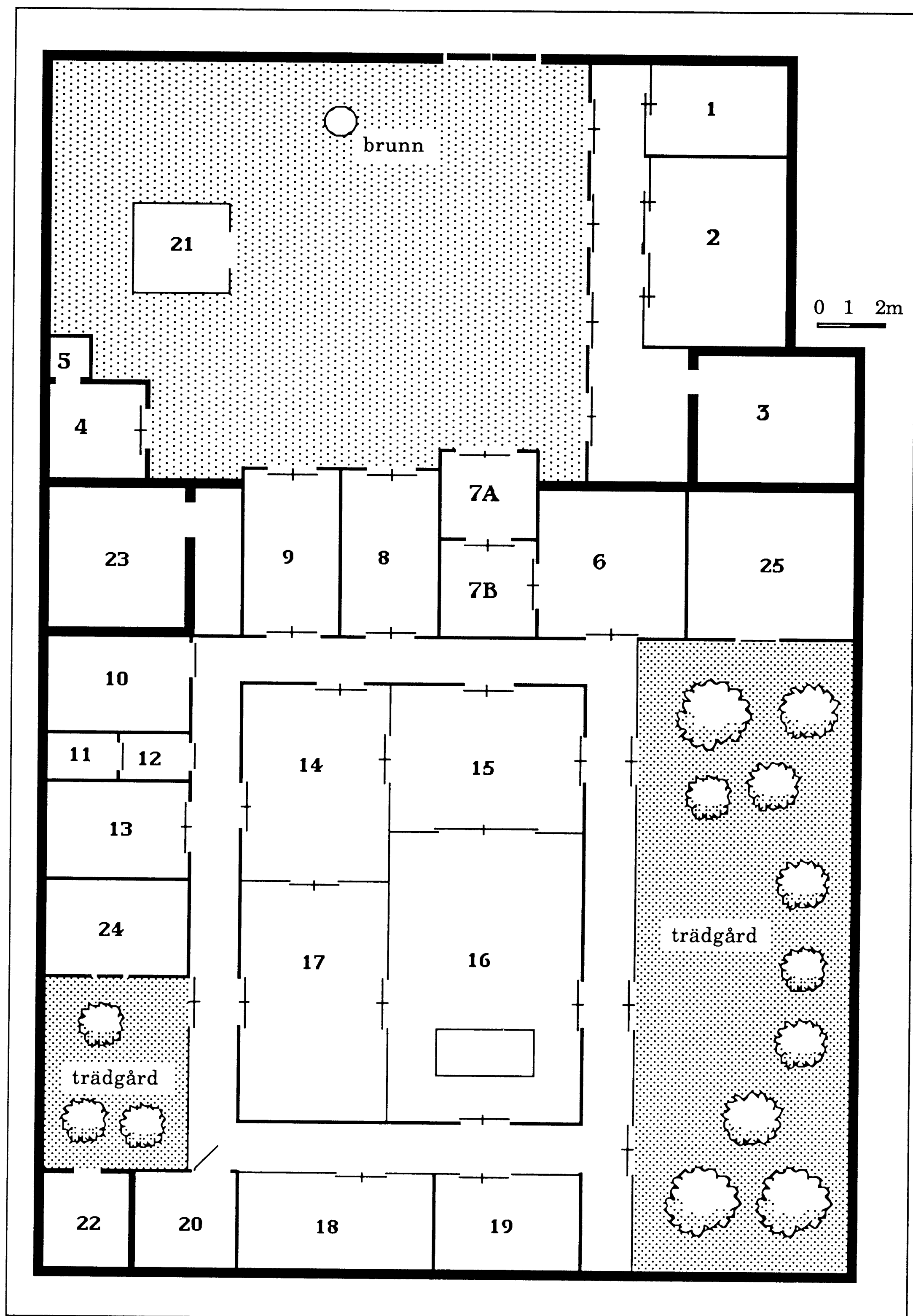
VULKANEN

Eldtoppen är ett högt berg, vars kraterkant ligger ca 3500 meter över havet. Berget är konformat och därför är det relativt lätt att bestiga. Sidorna är inte alltför branta. Däremot är de ojämna och beströdda med klippblock, vilket gör det lättare att ta sig fram obemärkt.

Spelarnas rollpersoner når berget längs en stig som ringlar sig fram i en dalgång, varifrån de kan se vulkankäglan och den rökstrimma som ständigt stiger upp ur kratern. Själva bestigningen tar cirka sex timmar, under vilka rollpersonerna tar sig fram utan hjälp av stigar.

BORGEN

Ozunos borg är helt byggd av den svarta, vulkaniska bergart som dominerar den lokala geologin. Otaliga lakej-oni har under svåra vedermödor släpat samman byggmaterial till en tre meter hög mur och innanför den till en närmast herrgårdsliknande konstruktion. Ozunos borg har inte som huvudsakliga syfte att motstå en belägring, då det är helt osannolikt att en fältherre skulle vara beredd eller ens kapabel att sända en härstyrka hela vägen in bland bergen. Dess huvudsyfte är att skänka sin borgherre en bostad av tillfredsställandet pampighet; en av Ozunos få brister är att han lider av fåfänga. Borgen gör det också svårare för eventuella hjältar att bryta sig in.


brunn
1
2
21
0 1 2m
5
4
3
7A
23
9
8
6
25
7B
10
11
12
14
15
13
24
17
16
trädgård
trädgård
22
20
18
19

MUREN

Runt hela borgen löper en tre meter hög mur. På dess krön patrullerar ständigt sju vakter.

1. VAKTBEFÄLENS RUM

Här bor de fyra vaktbefälen, lakej-oni som har utmärkt sig genom särskild duglighet. Dygnet är indelat i fyra sextimmarspass, och varje befäl ansvarar för ett pass.

2. VAKTRUM

Här bor 28 vaktlakejer. Det är trångt, men oni har inte samma krav på utrymme som en människa. Bland annat har vakterna inga personliga ägodelar utöver sina vapen. Under varje vaktpass patrullerar sju lakejer längs muren medan de resterande finns tillgängliga som larmstyrka.

3. TORN

Tornet är nio meter högt och skänker god utsikt över den omgivande terrängen. Man klättrar upp på en brant trappa som följer tornets innerväggar. Takplattformen är omgiven av ett bröstvärn.

4. GÄSTRUM

Här inkvarteras besökare av lägre rang, t ex livvakter eller ashigaru som är eskort åt någon högt uppsatt gäst.

5. AVTRÄDE

För besökare.

6. FÖRNÄMT GÄSTRUM

Här inkvarteras förnäma besökare.

7A OCH 7B. ENTRÉRUM

I dessa rum möts besökare av tjänare som tar hand om deras ytterkläder.

8. VAKTRUM

Här finns åtta vakter. Två av dessa står posterade utanför de två ingångarna och ser mycket pampiga ut, med ståtliga kläder

9. DUBBELGÅNGARENS RUM

I detta vackert utsmyckade rum bor Dubbelgångaren.

10. KÖK

Detta används för mänskliga gäster.

11. BADRUM

Även oni njuter förmågan att uppskatta vissa av livets njutningar, t ex japanska bad.

12. FÖRRUM

Här kan man hänga av sig kläder.

13. TJÄNARRUM

Här bor de fyra lakejer som passar upp på Ozuno och hans gäster.

14. MÖTESRUM

Detta rum är inrett för möten mellan Ozuno och hans gäster. Här finns skrivutrustning, arbetsbord och annat som kan behövas under konferenser.

15. FÖRRUM

I detta rum samlas besökare före audienser hos Ozuno. På rummets väggar hänger vackra träsnitt, köpta av mänskliga konstnärer och värda kanske 2000 sm.

16. STORA SALEN

Här har Ozuno sina mer formella audienser, då han likt en mänsklig furste tar emot besökare sittande på en pall på en upphöjd plattform.

17. BIBLIOTEK

Detta rum är ett kombinerat arbetsrum och bibliotek, där Ozuno tillsammans med dubbelgångaren smider sina planer. Här finns hundratals böcker, nästan allt facklitteratur om människornas värld. Böckerna behandlar ämnen som geografi, historia, statsvetenskap, zoologi, botanik och religion. Sammanlagt är böckerna värda omkring 1000 gm.

18. OZUNOS RUM

I detta enkla rum har oni-fursten sin boning. Väggarna är prydda med vacker kalligrafi, en mänsklig konstart som Ozuno har lärt sig att uppskatta. Här finns ett litet altare, helgat en för människor okänd gud (onis religion är helt okänd i den mänskliga världen) och här kan onin vistas i lugn och ro och meditera.

19. VAKTRUM

Här brukar Ozuno placera några vakter när han tar emot gäster. De ska snabbt ingripa vid minsta tecken på förräderi. Vid andra tidpunkter är detta helt kala rum tomt.

20. BADRUM

Ozunos privata bad.

21. TEMPEL

I denna enkla helgedom förrättar borgens oni sina religiösa kulthandlingar. Byggnaden är svart, med vita abstrakta målningar på insidan och utsidan (det är symboler med religiös betydelse för oni). Inne i templet finns ett enkelt altare på vilket en monstruös

avgudabild står. Statyetten (3 BEP) verkar motbjudande och skrämmande för människor och den person som vill röra vid den måste lyckas med ett PSY-slag för att våga (endast ett försök per person). Om någon vill ta statyetten med sig måste han lyckas med ett svårt PSY-slag för att klara av det (endast ett försök per person).

22. FÄNGELSE

Fängelset är ett massivt byggt rum med en järnbeslagen, låsbar dörr (låssvårighet 75). Det har inga fönster, när dörren är stängd blir det fullständigt mörkt. Fängelset är tomt och dörren halvöppen när spelarnas rollpersoner kommer hit.

23. TORN

Samma som 3.

24. LAGERBYGGNAD

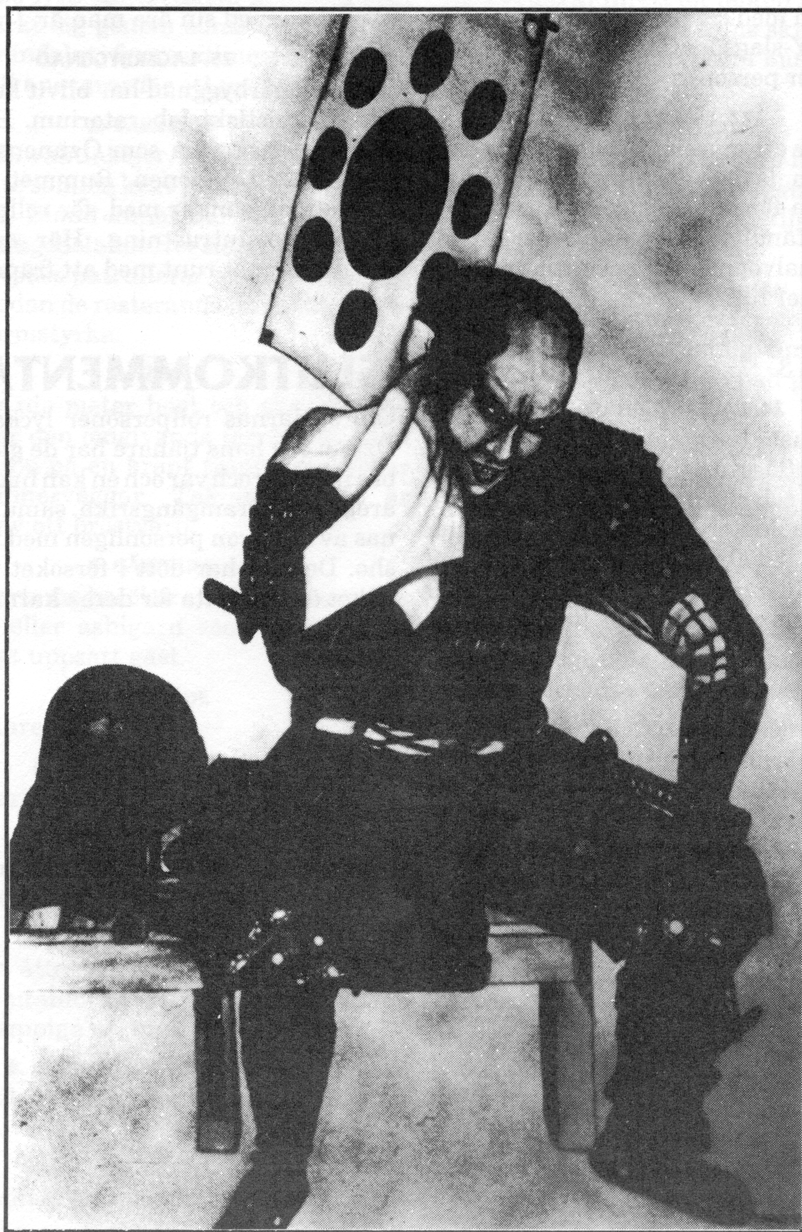
I denna robusta byggnad med en järnbeslagen, låst dörr (låssvårighet 75) förvarar Ozuno sina skatter och sitt narkotikalager. I låsta, järnbeslagna kistor (låssvårighet 50) kan man finna 10.000 lyckopiller (värda 1 sm/styck), 1 BEP rååädelstenar (värda 100.000 gm), 50.000 sm och 10.000 gm. Rent juridiskt tillhör ädelstenarna shogunen och mynten tillfaller daimyon i hans egenskap av länsherre. Det finns dock goda möjligheter att smussla undan lite av rikedomen för eget behov. Det hela hänger på hur hederlig och noggrann med sin ära man är.

25. LAGERBYGGNAD

Denna lagerbyggnad har blivit konverterad till alkemistiskt laboratorium. Här tillverkas den narkotika som Ozunons organisation säljer i regionen. Rummet innehåller flera arbetsbänkar med, för rollpersonerna okänd, kemiutrustning. Här arbetar två lakejer dygnet runt med att framställa drogen.

SLUTKOMMENTARER

Om spelarnas rollpersoner lyckas besegra Ozuno och hans tjänare har de gjort mycket bra ifrån sig och var och en kan inkassera 100 ärepoäng. Framgångsrika samurajer belönas av daimyon personligen med varsin daisho. De som har dött i försöket får 50 ÄP, vilket är till nytta för deras karma.



ÄVENTYRSSPELS

SHOGUNS VREDE

"SAMURAJER!" DAIMYONS STÄMMA VAR KRAFTFULL SOM ALLTID OCH IDAG SYNTES HAN VARA EXTRA BISTER. "JAG HAR FÅTT ETT BUDSKAP FRÅN SHOGUNEN. DET VERKAR SOM OM EN OKÄND ORGANISATION HÅLLER PÅ ATT INFILTRERA DEN GRUVVERKSAMHET SOM PÅGÅR I VÅR PROVINS. DETTA ÄR OACCEPTABELT BÅDE FÖR SHOGUNEN OCH FÖR MIG. DÄRFÖR FÅR NI I UPPDRAG ATT OMEDELBART TA ITU MED DETTA. NI FÅR AGERA EFTER EGET HUVUD OCH NI ÄR BARA ANSVARIGA INFÖR MIG. ÄR DET UPPFATTAT?" MED EN KORT BUGNING VISAR DU OCH DINA KAMRATER ATT NI HAR FÖRSTÅTT ER FEODALHERRE. MEN VAD ÄR DET SOM HÅLLER PÅ ATT SKE?

NARA ÄR EN ÄVENTYRS- OCH KAMPANJMODUL TILL SAMURAJ DRAKAR OCH DEMONER. DEN INNEHÅLLER TRE ÄVENTYR OCH EN BESKRIVNING AV PROVINSEN NARA OCH DESS LEDANDE INVÅNARE.

OBS! DETTA ÄR INGET SPEL. DU MÅSTE ÄGA SAMURAJ DRAKAR OCH DEMONER FÖR ATT KUNNA ANVÄNDA NARA

